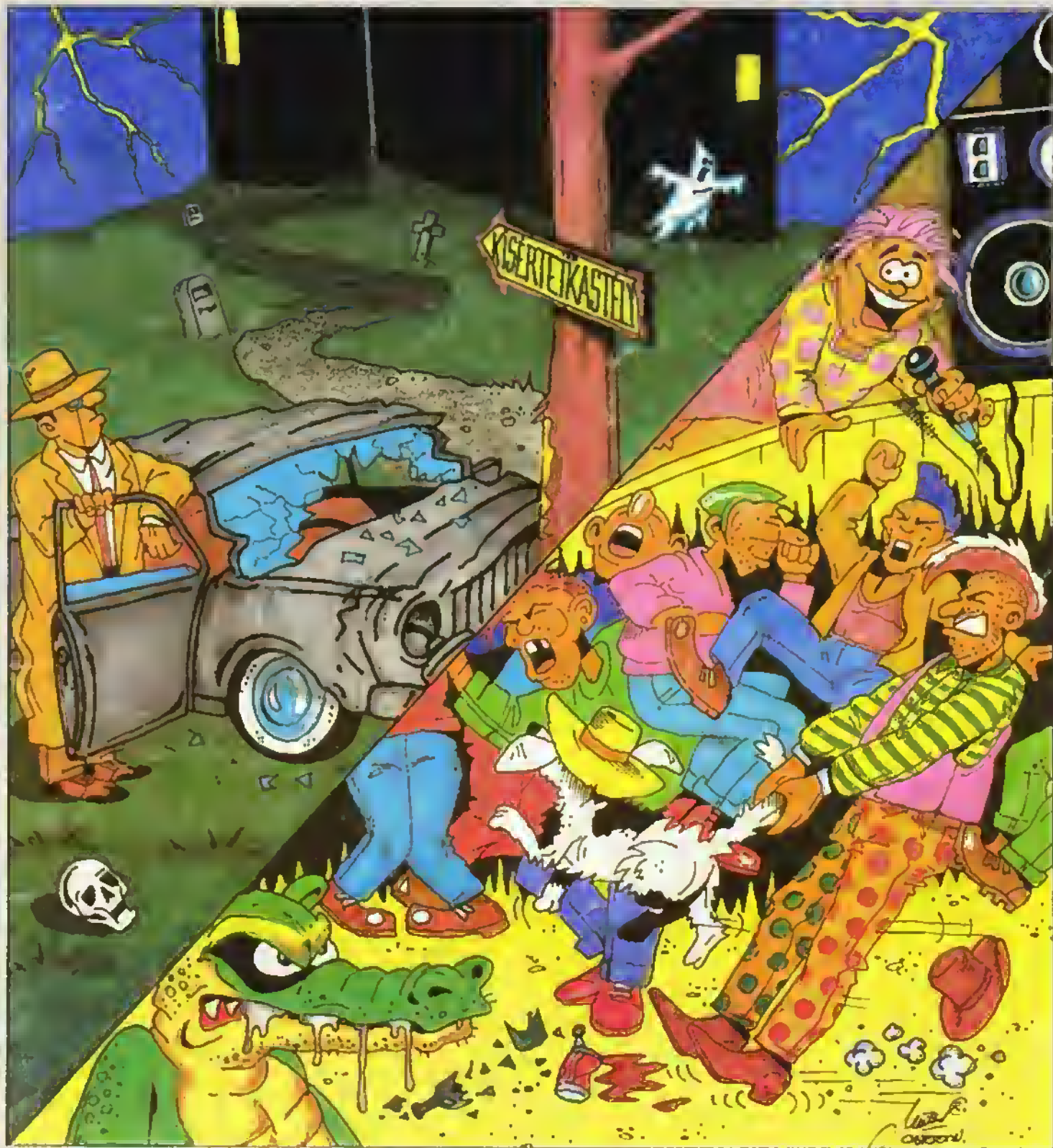


COMMODORE VILÁG 90/12

53 Ft

C64/128, C16/Plus 4, AMIGA



A WAREZ CASTLE ajánlata karácsonyra

Még mindig a legfrissebb az országban: WAREZ CASTLE! A vadonatúj játékokat nálunk találod meg a leggyorsabban, ugyanakkor régebbi sikerprogramok is nagy választékban! Szükséged van bármelyik programra, amit a CoV-ban megjelent? Ők is tőlünk kapják a programokat! A WAREZ CASTLE 64-es programküldő szolgálat, CSAK C64-en és CSAK LEMEZEN! Itt következnek október-novemberi ajándékainkat tartalmazó HOT WAREZ-kategóriánk:

- 01: CURSE OF RA: A VU LUNG-hoz hasonló logikai játék, néhány upgrade-dal színesítve, nagyszerű grafikával.
- 02: CLUE MASTER DETECTIVE: Nyomozós társasjáték.
- BIG FOOT: Érdekes stílusú akciójáték, kiváló animációval és grafikával.
- 03: DIGITAL TANGRAM: Az ismert logikai játék feldolgozása 64-en.
- ATOMIC ROBO KID: Mászkalós akciójáték egy robot szerepében.
- 04: GOOFY'S RAILWAY EXPRESS: A DUCK TALES után egy újabb része a Disneysoft sorozatának Goofy kutyával és Miki egérrel.
- SILKWORM IV: Az ismert shoot'em up legújabb része (preview).
- DONALD'S ALPHABET CHASING: A Disneysoft-sorozat 3. része Donald kacásával.
- HELLHOLE: Az AFTER THE WAR után szabadon.
- 115: MICKEY'S RUNAWAY ZOO: A Disneysoft-sorozat 4. része ismét Miki egérrel és Goofy kutyával.
- HARD DRIVEN: Az Amigás autószimulátor C-64-en.
- AVENTURE ESPACIAL: Hagyományos menuvezérelt kalandjáték egy űrházison.
- 106/07/08: BUCK ROGERS: Egy újabb klasszikus kivitelezésű RPG a távoli jövőben, a népszerű képregényfigura szerepében.
- IKARI WARRIORS III: A kommandó küldetése folytatódik!
- 09: SLY SPY: Az OCEAN legfrissebb akciójátéka, amelyben szárazon, vízen és víz alatti nézünk szembe az ellenfelekkel.
- 10: TURN IT: Az ismert VU LUNG nevű kínai logikai játék legújabb feldolgozása
- RUGBY MANAGER: A menedzserjátékok kedvelői ezúttal az amerikai profiligában próbálhatják ki képességeiket.
- PHANTASM: Brutális shoot'em up, aprólékos grafikai kidolgozással (preview).
- CLASSIC TRAINER: Menedzserjáték egy versenylóistálló trénerének szerepében.
- SOCCER DIRECTOR: Fútbálinenedzser.
- 11: SNOWSTRIKE II: Az F-15 Eagle repülőgépszimulátor folytatása, újabb küldetésekkel.
- 12: RICK DANGEROUS II: A nagyszerű akciójáték folytatódik, ha lehet még nagyobb pánikkal és jobb grafikával
- MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS: Bizarrr környezetben játszódó arcade/adventure.
- 13: KING'S BOUNTY: Érdekes típusú, a középkorban játszódó arcade/adventure. Mintha keresztezték volna az IRON LORD-ot három játékossal és nyakon öltötték volna egy adag stratégiaival. A grafikájával egyébként kenterbe vert az IRON LORD-ot.
- TIME MACHINE: Időutazás egy ősről professzornal. Arcade/adventure, tiszta TUSKER.
- 14/15: WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO: Nyomozós kalandjáték, nagyszerű grafikával, mulatságos animációval. Majdnem ugyanolyan szép, mint Amigan (3 lemezes verzió).
- NIGHT BREED: Az OCEAN legújabb akciójátéka, hatalmas lovoldozás.
- 16: SUNNYSHINE: ZAK McKRACKEN-szerű adventure.
- 17/18: DUCK TALES: Donald kacák haren az Év kacája címért. Arcade, kaland és stratégia egyben, szuper grafikával

Ez a lista a november 10-i állapotot rögzíti és már réges régen elavult, mire ez a hirdetés megjelent. Felbőlygzett választóbirtekért viszont kárunk elküldjük legfrissebb, naprakész HOT WAREZ-listánkat. Igyekezzünk speciális igényeket is kielégíteni: ha nem találod a keresett programot kollekciódunkon, írd meg a címét, csinálunk egy példát is (amennyiben ez a program egyáltalán létezik 64-en)! Természetesen nem ez a teljes buli-készlet, de budget játékokat nem kívánunk ebben a kategóriában szerepeltetni. Mivel a HOT WAREZ-kategória sorszámozása frissességtől függően állandóan változik,

kérünk mindenkit, hogy ha ebből rendel, tartsa meg a játék címét is!

Most pedig következhetnek a piszkos anyagnak: egy kollekció (azaz 2 lemezoldal) ára mindössze 250 Ft, amely magában foglalja a lemez árát + a postaköltséget + a postai utánvét költségét + 25%-ÁFA-t (röbbszörös lemez rendelésekor nem kell további postaköltséget fizetnünk, így minden további kollekció ára 200 Ft-ra csökken). Természetesen bármilyen esetlegesen hibás lemez díjmentesen kicserélünk.

Felhívánk azon kedves megrendelőink figyelmét, akik felzárkózni szeretnének, hogy a programmásolás is, mint minden más egyéb, adó és ÁFA-köteles tevékenység! Amennyiben egyéb hasonló jellegű szolgáltatás nálunk olcsóbb árakat kínál, az azért lehetséges, mert adót és ÁFA-t nem fizetnek, így az első pénzügyi ellenőrzés tevékenységük felszámolására és büntetés fizetésére fogja kényszeríteni őket.

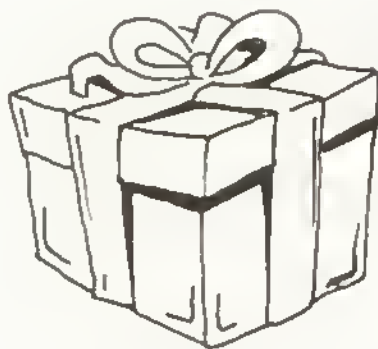
Minden megrendelőnknek köszönjük a bőlünk helyezett bizalmat és kellemes ünnepeket kívánunk!

Postacímünk: Warez Castle, Budapest, Pf. 363/B, 1519

Intro

Tartalom

Intro	1
Info	2
Sunny Shine-pótlás (C-64, Amiga)	3
Pool of Radiance (C-64)	5
Tass Times in Tonetown (C-64, Plus4)	8
Uninvited (C-64, Amiga)	13
Carrier Command (Amiga, C-64)	15
USS John Young (Amiga)	20
TökösMákos (C-64, Amiga)	23
Plus4 sarok (Plus4)	25
Adventour	27
Olvasói hirdetések	29
CoVboy Posta	31



Most az egyszer olvasd már el...

Kellemes karácsonyt kívánunk mindenkinek (ha mondjuk most mégis van, akkor mindenki gondoljon a következőre) és rögtön alójáróban szeretnénk is megkérdezni, hogy sikerült-e előfizetni a CoV (Néeeeee! Még ne lapozz!) 1991. évi számaira? (Mert ha nem, ez a lehetőség meg mindig adódik!) A bevezető címe most az egyszer nem "Épp ez jutott eszünkbe" lett, mert most valóban egy fontos dolgot szeretnénk itt elmondani: Ime

A CoV 13. száma (91/1) január végén vagy február elején fog megjelenni!

Ennek az oka két részből tevődik össze és nagyon egyszerű: az előfizetők pénzt lenyeltek, teleptünk ez országból, most boldogan elunk a Noontonyte-szigetekre és miket beszélünk már itt össze-vissza? Szóval a Posta január 1. hatállyal átszervezte a leterjesztést és ez némi kiesést okoz náluk. A másik ok az, hogy a nyomda nem dolgozik az ünnepek között, így a nyomást mindenképpen csak január második hetében tudják majd elkészíteni. Felelőseges tehát bárkinek is levelet írnia, hogy "hol van már a CoV 13?" vagy különféle platyketet terjesztene (mint a nyári szünet utáni késés miatt) miszerint csödbe mentünk, pereskedünk a Postával meg ilyen hasonló vicám dolgok – legkésőbb február első hetében kapható lesz a CoV 13. A kiesést természetesen majd megint be fogjuk hozni, szóval egy ideig megint 3-4 hetente fogunk megjelenni. Ezért az apró kellemetlenségért mindenkivel elnézést kérünk – sajnos ezek rajtunk kívülálló dolgok, amelyeket el kell fogadnunk és punktum. Felhívniánk a figyelmetek: erre is hogy a jövő évi első számot valószínűleg lecseréljük a címlap fogóját CoV-ra!

A másik nagy érdeklődésre számotartó téma a CoV Évkönyv. Néhányan elgondolkoztak, hogy miért nem jelenik meg karácsonyra – már szóltunk mi is és CoVboy is hogy idén már semmiképpen nem jött volna össze. A megjelenését a nyári szünet idejére tervezzük (kb. júniusban vagy júliusban). Az elképzeléseink a tartalmáról még mindig nem változtak, tehát 200 oldal, A4, 199,- Ft, terjedésben 64 és Amiga játékok és felhasználói programok leírása. Természetesen szívesen fogadjuk előjegyzést is rá, de a CoV-ban tájékoztatunk benneteket a megjelenés pontos dátumáról is.

Jónéhány vállalkozó kedvű olvasónk jelentkezett, hogy szívesen részt venne a CoV terjesztésében. Az ötletet nagyszerűnek tartjuk, így tehát szívesen fogadjuk bárkinek a jelentkezését, aki közép- vagy felsőfokú iskolájában elvállalná a CoV terjesztését! (A részleteket levélben.)

Végül – de nem utolsósorban! – szeretnénk minden Olvasónknak megköszönni, hogy az idén megvásárolta a lapunkat és őszintén reméljük, hogy jövőre is velünk lesztek.

Kellemes Karácsonyt és Boldog Új Évet kívánunk!

Commodore Világ (újságszerű dolog havonta, Commodore-ságokkal, CoVboy-jal és néha tehennel)

Kiadja a COM-WARE Kft.

Felolós kiadó: Rucz Lajos, Kiss László

Felolólan szerkesztő: (nem mondom meg!)

Címlapterv és GFX: Müller Mihály (Kis Gertó)

Munkatársak: Anonymus, nem szorol, ha leírják a nevét;

Gábor, aki lőtte a kepernyőket

és főleg TE, aki megvette a CoV-ot!

Technikai szerkesztő: CoVboy bátyó

Szerkesztőség: az nincs, de nagyszerűen el lehet érni bennünket Spectrum Világ, 1519 Budapest, Pf. 363 címen (itt lehet régebbi CoV-ot és SpV-t is rendelni)

ISSN 0866-0808

Pátria Nyomda

Felolós vezető Vass Sándor vezérigazgató

Csapongó gondolatok...

Most ugyan az eddigiektől egy kicsse randhegyő módon logjuk használni ezt az oldalt, de azért rendeltetészerűen, mert olyan témáról lesz szó, ami gyakorlatilag mindenkint érinteni fog a CoV olvasói közül.

Előzetes hírek szerint valószínűleg decemberben fogja tárgyalni a Parlament az ún. informatikai törvényt (bár nemcsak a Magyar Televízió, hanem az országgyűlés is fennállítja a műsorváltoztatás jogát...). Ez a törvény egy átfogó reformnak ígérkezik a különféle informatikai tevékenységek és adathordozók (jóbbak között a software) jogvédelmével illetően. A szászói copyright védelme ugyanis Magyarországon ezidáig kisse fuicsán festett, a copyright jogainak védelmében csak az léphetett fel, aki a termékét a Szászói Jogvédőnél bejegyeztette — csak ebben az esetben volt érvényesíthető a nyugati cégek worldwide copyrightja is (amiből a "szabad rablás" nevű tevékenységgel eredményezte — a video mellett alsódlégesen a software területén). A törvényből az derül ki, hogy az új törvény ezeket az állapotokat kívánja megszűntetni, ami ugyan politikailag és gazdaságilag mindenképpen előnyösebb színben tűnik fel hazánknál a Nyugati üzletemberei előtt — a magánemberben viszont néhány egészen érdekes gondolatot indít el.

Kedzük az aszmozottalást azzal a nyilvánosan sehol nem jegyzett lénnyel, hogy a Magyarországon közkezen forgó mikroszámítógépes software 99%-a kalfőzru (ebbe most na vegyük bele az IBM PC-ket, a ludatlan felhasználók vírusoktól való rettegetése és a magyarországi dealerek szaporodó száma talán máris a hihetetlenül hangzó 90%-alá nyomta ezt az értéket).

Nyilvánvaló, hogy a magyarországi játéklógyasztók közül csak alenyésző szám vett eredeti "gyári" programot, szinte mindenki másolta valahonnan. Ennek az egyszerű oka, hogy játékok majdnem kizárólag csak a Nevotrade forgalmaz Magyarországon és ez is csak egy körömrakóelényi része a nyugati játékvásárlóknak. Ráadásul amint árulnak — a jogdíjek miatt — a játéklógyasztók anyagi határához képest nehezebben drága (a frissességről pedig már na is beszéljünk). Így aki játsznai akar a gépen az — közvetve bel, de — majdnem 100%-osan nyugati crackok-csapatokra van utalva.

(Itt rögtön meg is állhalunk egy szóra, hogy aloszlassunk egy eléggé eluralkodott lótevértést: "cracker" nam az, aki lóradttágot nem kímélve beírja a nevét a már megtört programokba, hanem az, aki a gyári programot megtört. Ha egy intro mosolyog rád egy játékló alójártól, amiben magyar cím vagy név van, akkor az nem azt jelenti, hogy ő tört meg a programot, hanem azt, hogy ő az mpotörő, rajta keresztül került be az országba. A cracker introja a játékló betöltődése előtt látható!)

Mivel előre még nem lehet tudni, hogy hogyan gondolja ez a törvény megszűntetni azt az állapotot, mit leg ebből az országgyűlés magyazavazni és hogyan fog ez gyakorlatban megvalósulni, inkább nézzük meg, hogyan működik ez a tandszói Nyugaton (de azt azért nam kell előrelőzésnek lőfogni.)

Egy software-nél már ósiregi szokás, hogy a gyártó valamilyen módon megpróbálja megakadályozni, hogy a programból illegális másolat készüljön. Mivel a védelmet leggyakrabban szintén software uton próbálják magvalósítani, hm, hát nam mindig koronázza lőjlas siker az irányú arólesztés — egy valamennyire is közpött programozónak előbb-utóbb sikerül lapucolnia a védelmet bármilyen programról (az erre lőrdött idő általában a lőredéke annak, amit a gyártó programozói a védelmet fejlesztésébe belelőtek). A software-forgalmazók kezdetben nam nagyon foglalkoztak azokkal a mőkés kadvú listalókkal, akik programozói ludésukal erre használtak, hogy másolhatóvá lőgyérj a védett programokat — jelenlétkalen lőnyezőknek lantották őkal. Aztán idővel sikerült lőébredniük, hogy ezek a lők lővőbb is küldik a megtört programokat az lőmerőseleknek (azok meg meg lővőbb...) és a lől világ az ő játéklókkal játszik, miközben egy árva lőnyingel nam lőzalott őte. Mivel az is megfordult a fejükben, hogy a játéklókos népes serege talán lőzelné is hajlandó lenne a játékló, ha nam lenne más választása, jött a nagy alhalározás, ki kell

küszöbölni a cracker nevű kalamellon tényezői a köpből. Sőt, nemcsak ői, a másolók népes hadát is! 1988-ban elakott meg a software-forgalmazók nemzetközi érdeke és jogvédelmi szervezete, az E.L.S.P.A. (most éppen nem jut aszünkbe, hogy ez minek is a rövidítése, de úgysem az a lényeg). A szervezet az összes nyugati országban kirendeltséggel tart lőnn és totális haborút folytat az illegális másolók lőrtedése és lőrtesztése ellen. A bevetett lőgyverek: allonpropaganda és a software-lőndőrség.

Az ellenpropaganda általában a rendőrségi eljárással való lőnyeggetésben merül ki. A nagyobb számológépes játéklókkal foglalkozó lapokban állandóan szembetűnnek egész oldalas hirdetések a hatalmas halálfejekkel "THE PIRACY IS THEFT" (A kőlőzhodás lőpás!) Ezt a lőmondalót általában mőkéságos fotókompozíciókkal is díszítik az egyik leglőlemzőbb az a plakátjuk, ahol az egyik fotón egy gyári lemez (képalírás "Ez a lemez lőbbőlőny lőlvőzetet bizlőst számodra!"), a másikon pedig egy másik lemez a másolás dőlumával (képalírás "Ez a lemez pedig lőbbőlőny bōrlōnt!")

A plakátjuk ugyan megmosolyogtatós lőnnének az érintettek előtt, viszont az E.L.S.P.A. namcsak a lővegőbe beszél a lőnyeggetés bevalóására mindan országban rendlőkezesőkre áll a software-lőndőrség is. Ezek a lőkők alőg kemény lőgények és alőg kemény aszközökkel is dolgoznak. A dolgok mostanában már odag lőjűtek, hogy néhány copy-partt szabályszerűen szővőtek az összes lemezt és gépet lőlőglatták, a résztvevőket pedig egy hūvősebb helyre szállították. (Vōlt szerencsénk lőnn néhány lőlőt is egy ilyen parttól.) Erdőske adalók, hogy az NSZK-ban (előnést, Németországban) már lőhet kapni 6 havi bōrlōnt azem, ha házkutatásnál egy másolt lemeze bukkanna a hivallan lőlőglők.

Az E.L.S.P.A. lővőkénysége ebben a tekintetben sikersemet mondhaló lőnyegesen sikerült visszaszorítottuk a software-kőlőzhodást. Természelesen teljesen nem lődták (és nem is tudják soha) megszűntetni — mindössze mindan kőlőznak agyűn kell őlnie egy ilyen lőnyagelőssel.

Az lőmeti almondottak a nyugati halyzalal jellemzőit — egyelőre meg semmi sem utal arra, hogy nálunk is hasonló dolgok lőnnének várhalóak. JHát én azért kőssé megiepődnek, amikort Kovács József tőrtőrszōrmesler lőjbakolint a gumibōlőjával, mert egy őrtallen kőlőzattó KING'S BOUNTY-t halasztott elő az őgyam alól... — CoVboy) Mindenesetre azért ői lőhet gondolkőzn azem, hogy amennyiben ez a törvény megszőleik, valóssággá válhat Magyarországon is egy ilyen állapot. Figyelembe véva a hazai software "kőnélatot" és lőlőg azoknak az arál, teljesen lőrtalisan tartanánk, hogy ha egy ilyen lőlőgő dōlgot akarna valaki hazánkban bevezetni. Azt őlmonthattuk, hogy ugyan már lőlőhősdők az őg, de még nam esik — egyelőre Kēlaton a helyzet vaktőzailan.



Sunny Shine

"Az igérte szép azó — ha betartják úgy jó" — mondja a közmondás és igaz is. A CoV 10-ben vad vigyorral vetettük magunkat a **SUNNY SHINE**-re és néhány rópká másodperc alatt végig is jatszottuk volna, ha nem akadályozták meg bennünket holmi kellemségek — ha nem lagyott volna ki egy helyen már rég le is töröttük volna. Időközben sikerült beszerezni egy másik változatot belőle, ami ezúttal **WEASEL+DEEJAY**-törés, de attól függetlenül működik. Természetesen — hogy ne maradjunk valami extra nélkül — a mostani verzió sem tökéletes, csak az 1, 2 és 3 számú helyre kimentett játékköltséget sikerül visszatéríteni, a többiét permanens **FLIP DISK OVER** felirattal személtathatunk. Tehát az élet megint szép — hát akkor folytassuk mi is Sunny kalandjait az elel vidém oldalán! Természetesen a szokásos tipphalmaz formájában

• Ott hagytuk ebben a múltkor, hogy miután a bejáratot őrző zsaruknak felmutattuk az azonosítási kártyánkat, bebálintgunk a sikátorba. A sikátorban az egyik ház ajtaja hirtelen kidől, egy fehér ruhás fickó szelőd ki belőle és a kezében egy füstölő revolverrel elhúztat jobbra. A bátor Sunny természetesen azonnal a nyomába ered, nehogy ő ludavalevőleg az örvögyek és árak védelmezője. Vajon miféle szörnyű bűnt sikerül megakadályoznunk? Semmi. Ilyen a következő képernyőn kiderül, hogy véletlenül egy 1. miorgalás kellős közepébe sikerült belecsöppennünk. A rendező azonnal felülje a levetítést és bejós mosolytal érdeklődik az őt körülvevők seregétől, hogy ki a jőltón ez az idióta (gyanúnk, hogy ez a dalinlőránk vonatkozik...). Rövid logodkozást követezik a rendezők hamarosan megtörténő ledőlésétől, ami aztán a műszemélyünkbe is kiterjed. A fehér ruhás Mike "baby" kap 10 perc szünetet, mert bizonyára nagyon elfáradt az ajtó kirugdosásában. Az új sikerült forgatása a nagyszerű Mike Michaelis löszereplésével tehát most szünetel egy kicsit negyszári színrelépésünk miatt. Talán illene valahogy kiengesztelnünk a rendezőt, különben tényleg ledől bennünket... Ha sajnálkozza közdíjlik vale, hogy tulajdonképpen csak a toalettet keressük (SORRY, I'M ONLY...), úgy kárunk innen bennünket, hogy a lábunk sem éri a földet. Ugyanezt eredményezi, ha azt állítjuk, hogy csak egy autogramot szeretünk az isten Mike-től szerezni (ONLY ONE AUTOGRAPH!). Ellenben mindjert szent lesz a bőke, ha a nagy sietségre elszökünk a rendezővel egy isteni L&M cigarettát (TO THAT SHOCK...). Már! Többször Sunny vigyorgó képe, mert ez (már megint) nagyon jól esett. Az azonosítási kártyánkat meglátva a rendező megkérdezi, hogy mi voltunk-e azok a dublőrök, akikre már olyan régen várnak? Nyilvánvaló, hogy nem kell csodálkoznunk a dolgon (STUNTMAN?), és nem is kell 'fgon, hiam, szerencséd, hogy tudtam tüzizni? (RIGHT BABY) választ adni — természetesen mi vagyunk a vártak dublőr, csak elhúvadtunk, míg sikerült vegye egy dobos L&M-et venünk valahol (RIGHT, BUT I'VE GOT...). Na! Akkor jól van, meg nyugszik a rendező úr is — de legközelebb azért jó lenne ha időben itt lennénk, mert tanéken leszünk hallgatva lehet állókogni az öltözőbe, mert néhány perc múlva forgatnak az autos jelenetét.

• Az öltözőben a tükör előtt éppen valami elcsúszta egy sminkas da velük egyelőre ne foglalkozunk, inkább siessünk a ruhák felvételéhez. Itt nagyon sokas dolgok foghat a lehető leggyorsabb ruhák különböző filmből, de teljesen szótalan merülünk. Rendezni (SORT DA CLOTHES) nem kell őket mert Sunny szorult az így jó ahogy van inkább vegyünk magunkhoz egyet (TAKE DRESS). Négyféle ruha látezik használhatónak és egy szammal kell kiválasztani, hogy melyikre gondolunk választjuk az első, mert az Mike Michaelis ruhája a filmből is most következő forgatáshoz erre lesz szükségünk). Már szólítják is a "Hot Beverly Cop" stábját az esős jelenet letorgolásához.

• A jelenetben igen bonyolult dolgunk lesz egy száguldo vörös autó (szép az az autó...) heft szemben velünk és mi legyvent szegazunk rá. Aztán mégis sajnáljuk felőlr e volannal üld nőt és inkább beugrunk a karentodobozok közé (tűz gomb). Nem túl későn, nem túl korán, meg kell várni, amíg elhajt a vörös vonalon — de azért ne üssön el. Ha harmadszor is sem sikerül a dolog, akkor büntetés következik... (A változatosság kedvéért itt megint kifagyott, szóval nem látnuk, amint Sunnyt páros lábbal kirugják innen.) Nem baj, nem nehéz jókor elugrani. A következő ugrórepát forgatása a 3D-es stúdióban lesz — addig van egy kis időnk körbenézni az öltözőben.

• Forgatás után lamél az öltözőben találjuk magunkat, most szőrnézünk egy kicsit a tükör megvizsgálása (EXAMINE MIRROR) Sunny nagymomológja következik. Tüköröm, tüköröm, mondd meg nekem... hogy én vagyok a legszebb e világon? Ha belenézünk (LOOK INTO IT), akkor mindig olyan szöveget kapunk, amilyen ruha van rajunk: Sunny ruhájában "Sunny Shine vagyok, egy egy

szerű művész L.A. ből, aki furcsán érzi magát Hollywood világában", a fehér dublőruhában "Hulló, a novem John Johnson, más néven Mike Michaelis — én vagyok a szuperzsaru a 'Hot Beverly Cop' ből", a kintőlő ruhájában pedig egy tők jó tippet arra, hogy mit is kéne csinálni ahhoz, hogy vegre kipuassunk innen. A tükört meg szét lehelne vorni (DESTROY IT), de Sunny nem akar magának 7 év börtöncsát, szóval fordítsuk inkább a tükörműnt a székben üldögélő művész felé (LOOK AT ACTOR). Hopp! Már örök óta dolgoznak rajta a sminkesek, mert ő lesz a hulla a záróképben. (Hé! Hé! szerep... — CoVboy) Beszélgetni nem tudunk vele, mert alromlana a make-up rajta, meg egyébként sem értenek egyellen szövelel sem. Viszont a szájába dughatunk egy cigarettát (GIVE HIM AN L&M). Így ugyan pláne nem fogunk semmit érteni, de legalább megzsolák "Kész, most inn idek bszim, d d d o tlnknyvm e 'szkbl'". Persze azért sikerül kihámozni, hogy mitől beszél és mindenki nekől órákig keresgélni a "zsákol", ahol a telefonkönyv van. A sminkeső koncentráll, vale sem tudunk beszélni.

• Az öltözőből jobbra találjuk a stúdió bejáratát. A kőrés nagyon morós csak elméleti akadályt jelent, nem gyakorlati — meg lehet próbálni felulni a vagy elmozdítani rajta, de mivel ugysem fog sikerülni inkább kezdünk beszélgetni a bejáratot őrző rendőrszel. Elpanaszoljuk, hogy már 4 napja itt áll, de meg egyetlent aztart sem látott lakost ill vagyunk neki mi most már boldog lehet! Vigasztalítsuk természetesen annyituk neki egy szép csókot dohonyt (GIVE HIM AN L&M). Ez kedves pólog lóitunk mi vagyunk az első bolos, akik rendesek voltunk hozzá. Aztan elmondjuk, hogy a lány csokorral a kezében már napok óta itt várja Mike Michaelist és nem akar elmaradni. Most akkor nyergejünk át a kőrtő tőu hőlgyre (TALK TO HER). Rőgrőn írtamell bennünk imadott bálvány! Ha már annyira teleztünk neki, nem lehetetlenül fontos az orrára kötni hogy jst a dublőrt vagyunk a kedvencenek "Hello, edis, ram vart?". (HI SWEETIE k érdekes eredményt hoz először egy eddig sosem látott boldogságtól sugárzó Sunny arc töpődik be aztan megdudjuk hogy egy teljesen részeg eszaka után pusztá vezetésnagból megndóult (Alja, de kineol — CoVboy) — a jaleknek viszont nem az öngyilkosság a célja, szóval vegot ér. Kérdezzük meg inkább a lámtól hogy tulajdonképpen kihez is van szerencsénk (HELLO WHO ARE YOU)? Ő Anila, a mi jillette Mike) legmegyobb szegont bszabala, ezt e csókot nekünk hozta ez a már úgyis m van akkori esőllag mit szólnánk egy kis kucclánálhoz? Egy ajánlkozó hölgynek sosem szabad azt mondani hogy nem vagy a lpusom (NO CHANCE BABY) sőt! akkor sem lesz boldog ha két hetet elöljuk a randevu időponttal. totál má estis e éppen magától (OF COURSE, TODAY AT EIGHT). Nehát ez igazon telésik a lenynak is rögtön keit e cimunket inkább ne mondjuk hogy a feleségünk nem orulne e látogatásunk, de a sajnálunk is sem kell elhanyagni (mert akkor odaestélk és sosem tudjuk emzini) — egy ilyen bites művész gyekén csereleget e érdeklő, szóval jobb lesz, ha a szép Anila csakcsókolja a mnt (NO! GIVE ME YOURS!) Na ezzel meg is voltunk e kődművet e nota levő vitagcsók megsezeresare irányt. ha nem ezeket a választól adjuk es nem Mike ruhájában jóvuné ki akkor nem a szerdetévolne a dolog.

• Most már megvizsgálhatjuk az öltözőben a löbbli ruhát is. A sor tand hadvoert kardjuk mondjuk a negyedikkel (TAKE DRESS). Dr. Exnstoné bizonyára örul nekik, mert ez egy tropusi jelme! Csak morogni nem tudnánk benne, mert a hálal kiesésben egy lepkéhele lóg. Ki tudja mire lehel jó egy ilyen marhasag e későbbi börtön — vagyunk magunkhoz (TAKE DA BUTTERFLY NET). Folytassuk most a vizaglódsát a harmadik sorozamu ruhával, ami egy tipikus löge a jó öreg *Julius* idejéből. Se gomb, se zseb, azonkívül he megmozdulnánk benne, akkor rögtön leesne. SEARCH IT-re ezt mondja, hogy az teljesen marhasag hiszen nincs is rajta zseb! Nem baj, azért próbálkozzunk csak meg egyszer DRESS-I választani és egy újabb menüponit kapunk, amivel kisse alaposabban is meg lehet vizsgálni. Ez igazán nem volt szép a játéklóról mélyen e rencok kőzött egy kis lalalonkönyvet találunk, ami tele van a Starwardrobe telefonszamaral! Akkor lalán ar volt az a 'zsak', amiről e leendő hulla beszélt. Most következik a kettes számú ruha az egy kintőlő ruheje, amit megunkra is öhünk, mert a következő manőverhez egy kisse alcaznunk kell magunkat.

• A telefonnal vizaglódsá megdudjuk, hogy az egy igazi telefon. Meg lehet próbálni lalhvni a mamát (nem fog menni, valószínűleg éppen a kőmetnyik beszél a sajejtával) vagy szőfőlni — de egyk-nak sincs sok értelme. A telefonkönyv megtalálása után viszont lehet telefonbotyarkodni egy csóppot összesen 5 szamol probl.

halunk lefőrcsázn! Hat ekör kezdük is (CALL DA STAR- WARDROBE). Az elsőnél Johannes Blond azt üzeni, hogy most éppen trükkös küldetésben van, de azért csak hagyjunk üzenetel a robbanás elhngzása után... Második "Tidulit — az előtérző száma megváltozott — tudtát". Az ördögbe is! A harmadik se lesz jobb: Liza Mulaur kéri, hogy egy lennyel kaviárt szíveskedjünk vinni neki... A negyedik szám lehelne érdekes: ez Mike Michaels száma, aki a szomszéd képernyőn pihen. Bizonyára mindenki észre vette, hogy egy telefon áll mellette — azonkívül azt is, hogy nem lehel a stúdióból kijutni, mert az ő zárva tartja az ajtót. Mike számát tárcsázva Sunny különféle trükkökkel megpróbálhatja lábrni, hogy Mike kinyitassa az ajtót — de egyik sem fog bejönni. A telefon csak beugratásnak van a játékban. Másfépp fogunk kijutni.

• Ha e két színő boy-ruhát visaljuk, nálunk van a csokor virág, a lepkesháló, akkor sétáljunk ki balról itt találjuk Michaels művész urat szelcsa közben. Nyugalma egy igazi angol komolyok vigyázza, akinek egyik feltűnő jellegzetessége, hogy mindig ugyanazt mondja, bármit próbálnak a színész telefonával kezdeni. A komolyokkal csevegve különféle trükkökkel próbálkozhatunk a horgogó művész közelébe férkőzni — ez a társalgás megint az átverés-kategóriába tartozik, egyiknek sem lesz eredmény. Menjünk tehát ede a színház és adjuk neki oda a virágcsokrot a GIVE FLOWERS-t használjuk, mert akkor csak köszönettel érkezik egy vázában (ha nem befutódnak vagyunk öltözve, akkor pedig a komolyok logje olvasni a virágokról és szívesen jutnak ki innen). A színházhoz beszélni kell (TALK TO HER), aki álmosan felpillantva azt fogja hinni, hogy valami trükkös rajongójától érkezett a csokor — és aláírja az átvételi elismervényt a csokorért. Pont erre az autogramra volt szükségünk — máris kezdődik is a film második jelenetének a folytatása...

• Itt Sunny haláltmegvődő beloréppel szökött az egy legálább láf méter mély gödör felett — ha esetleg belepotyosna, ekör egy szelcsa esne. Ugrás közben természetesen kiesik a szelcsa. Mike autogramja, ami egy szép háromkódással nyugtáz. Nem ártana elképni a szállongó autogramot a lepkeshálójával (USE DA BUTTERFLY NET). Hopp — megvan! A játékban most már teljesen eleget is van a hollywoodi galériák kódasainak közül, hogy mi az ideje, hogy hazatérjünk az autogrammal, mieldo valaki rajongna, hogy nem is mi vagyunk az igazi dublőr. Töltés után Sunny lakasában találjuk magunkat.

• Nyilvánvaló, hogy az autogrammal hova kell mennünk természetesen az "örög" Sallyhoz, aki minden dolgot imád, ami a film sztorikkal kapcsolatos (GIVE DA AUTOGRAPH). Egy igazi kezzelett Mike Michaels autogramját pedig teljesen hanyag fog eszt és rögtön azt kérdezi, hogy alad-e a stúf? Természetesen minden eladó — csak mindennek ára van. Sallyból rövid alku után 4 000 dollárt lehet kipróbálni — ha e harmadik ajánlatára is nemmel felelünk, ekör, hm, hat az emésztőcsőnk output nyílásának nevez bennünket (Érdemes elhúzni a fordítást... — CoVboy) és néhány szemléletes költő képpel próbáljuk megérteni, hogy mit, mield és hogyan csinálunk a nyelvétés autogramunkkal. (A sikeres vagy eikortelen eladástól függetlenül Sally üzlete ezután bezár.)

• Az autogram eladása után sétáljunk el a kaveházba. Tefán már mindenki segít, hogy mi log várni bennünket odabent, amikor megérke. Hogy az eddig őrös parkolóhelyen egy hatalmas, gyorsorú piros sportkocsi áll igen, itt van lány (Tony azt mondja, hogy őve az autó es epp most kavezelet magánát egy Sunny on line kottán). A lennyel azonban lesz egy kis probléma — mintha ismerősnél tünne valahonnan. Hm, hat igen ez Anita, aki a stúdió első szedője. A nagyobb probléma, hogy első próbálkozásunk (TALK TO HER) ugyan ott van bennünk, de a másodára hirtelen ő is leismer. Kissé elöregedett, ugyanis miután mi elmentünk föle a csokorral, megjelent az igazi Mike Michaels is és egy kicsit túlságos nézett rá, amikor megérkezett föle, hogy akkor oké-e a randevu. Azután elög hirtelen arckifejeződik arról, hogy mit akarunk megföle "Ödög" — mondja Sunny — "hat például megvárni a kavezálit". Ez már túl sok a lányra a jóból és jogos is a borodasanál, egy akkora pontnál is haragot, hogy Sunny természetesen hirtelen megjelenik az amerikai zászló egy részlete nem a szelcsa. Ezzel a lány el is rohan. Ha megérkezett Tony biztoss minket észreveszt, hogy nem volt szerencsénk a lennyel — deha csak a kocsi vagyunk, akkor azt a délutáni átverésen megvethetjük. Olla! Hol? Ugy veti, Stonenchebér! A teszt oia, a milliomos mondta el neki a dolgot nemieg.

• Ezután "éldemes" megint kísélni a buszparalydvaria. A kis utcát, bízd ki a lendőrként (valószínűleg vége a forgatásnak), szóval most akadálytalanul bemehelünk "Hat ha annyira akarsz" — mondja Sunny és belorúdt a szelcsa. A siketorban érdekes dolgok foghatunk látni: először egy hang a penztárcsán eladása szelcsa föl Sunny kissé csodálkozik egy ilyen keresen, de a hang azért csak bizonygatja, hogy ő tényleg a penztárcsánál akarna. Kérésnek alátámasztására egybe-föbe veti "dönősniket" ami jo halással van Sunny világnézetének formálisabb odaadja az összes pénzét a rebónak.

• Miután már voltunk a forgatáson, megkaptuk a lánytól a minket megillető hatalmas polcot valamint sikerült a tengerparttól visszafutecmelegünk az autobusszal. Itt az ideje, hogy hazaugorjunk egy percre. A telefon üzenetfigyője változatlan lelkesedéssel üzemel — eddig nem volt láha semmilyen üzenet, de ha most meghallgatjuk (LISTEN TO ANSWERING MACHINE), aki or sikerül telefonni valamit a mosodából üzenetel hagyhat hogy elkezdültek a munkával és érvehetük a cuccokat. Menjünk ki tehát Sunny haza elc es most próbáljunk beszélalni a mosodába. Az ebédasztalnak úgy lünek vége mert kinyitottak. Miután bementünk, belődik Sunny aca "Hm, minden ultraszex! Cool munka volt!" és e tárgyank között megjelenik egy ruháskosár. Megvizsgálva lártá inget és nadrágot találunk benne. Azonkívül meg valami egyéb bonus-dolog is van benne nekünk. Van azonban egy kis probléma: ha megpróbáljuk kipakolni (EMPTY DA CLOTH BASKET), Sunny mindig azt fogja mondani, hogy ne most, mert megint piszós lesz minden. Kéve egyetlen helyel.

(Innen már menni fog a dolog? Vagy folytassuk inkább tovább és legyen ebből is egy ELITE 143 részben?!)...

Karácsonyra (november/december) megjelenő játékujdonságok:

AIR TRAFFIC, Mindscape (Amiga)
ALTERED DESTINY, Accolade (Amiga)
ATF II, Digital Integration (Amiga)
BILLY THE KID, Ocean (Amiga)
BOMBER BOB, Software Business (Amiga)
CAPTIVE, Mindscape (Amiga)
CARTHAGE, Psychosis (Amiga)
CHAMPION OF RAJ, Imageworks (Amiga)
CRIME DOES NOT PAY, Teus (Amiga)
DEATHTRAP, Anco (Amiga)
DRAGONWARS, Electronic Arts (Amiga)
ECO PHANTOMS, Electronic Zoo (Amiga)
ELVIRA, Accolade (Amiga)
EXTERMINATOR, Audiogenic (64)

DENGHI KHAN, Infogrames (Amiga)
JAMES BOND, Millennium (Amiga)
JUDGE DREDD, Virgin (64/Amiga)
LOOPZ, Audiogenic (64/Amiga)
MURDER, US Gold (64/Amiga)
NARC, Ocean (64/Amiga)
NITRO, Psychosis (Amiga)
OPERATION HARRIER, US Gold (Amiga)
POWERMONGER, Electronic Arts (Amiga)
RANX, Ubisoft (Amiga)
ROBOCOP 2, Ocean (64/Amiga)
SKID MARKS, Mindscape (Amiga)
SUPER OFFROAD RACER, Virgin (64)
SUPREMACY, Virgin (Amiga)

TANK PLATOON, Microprose (Amiga)
TEAM YANKEE, Empira (Amiga)
TEST DRIVE 3, Accolade (64/Amiga)
THE FINAL BATTLE, PSS (Amiga)
TIME POWER, Demonware (Amiga)
TIME GUARDIAN, Interphase (Amiga)
TOTAL RECALL, Ocean (64/Amiga)
TURBO ESPRIT, Gremlin (64/Amiga)
TURTLES, Imageworks (64/Amiga)
ULTIMATE RIDE, Mindscape (Amiga)
VIETNAM, Domek (Amiga)
WONDERLAND, Virgin (Amiga)
WRATH OF DEMON, Empira (64/Amiga)
XIPHOS, Electronic Zoo (Amiga)

Pool of Radiance

Az SSI cég AD&D-játékprogramcszériája múltán aratott óriási sikert az egész világon. Ezt a sikert az SSI nyilvánvalóan igyekszik anyagilag is teljesen kihasználni, meghozza azaz a kézzelírt módszerrel, hogy nagy mennyiségben győrtja további hasonló szerepjátékokat. Így talán nem is nagyon kell csodálkoznunk azon, hogy — a nehézség, bonyolultság szempontjából — a sorozat minősége a közismert 1/x képlet görbéjét követi: A POOL OF RADIANCE, a sorozat első tagja viszont még valószínűleg sokáig emlékeztetés marad. Magyarországon "szerencsére" egy csomó rosszul felkötött váhozott szabadult al, korrekten működő verzió szinte egy darab sincs — talán csak az eredeti. Ez többek között annak is köszönhető, hogy a POOL védelme "szétszór", időhúzó adogat egy olyan feladványt, amit csak az eredeti dokumentáció birtokában lehet megoldani. Akinek egyáltalán működő verziója van, de eredeti leírása nincs, az esetleg hasznosnak járhat az előbbi tippelmez. Az előbbiekkel nem a teljeségre törekedünk, hanem a gyakorlati POOL-játékosoknak életünk a kedvéért járunk — ezért nem ismertünk harci taktikákat, kezdőit (ezek megögeznék e többi SSI-játékban használtatók módszerüket) és kettőtörőndöt. A tippelők színhelyekre bontottuk le, mint az előző számban levő BARD'S TALE-nét, de azokat a játékosok szinte lezárás szerinti sorrendben járhatja végig. Erdemes a játékosok kielény által javasolt sorrendet betartani, egy eprő előtérzés: a Valhingen Graveyardot igyekszünk minél később felhasználni (nagyon durva ellenfelek laknak ott).

Előfordában még szeretnénk azt is megemlíteni, hogy a POOL már eredetileg is tartalmaz néhány gyári hibát. Az egyik a COV-ban marasztolt tárgyfelvezetés, a másik, hogy harc közben a program néha elszáll (két játék alatt átlagosan egyszer – amit ugye még kibírhallunk...). Azonkívül a POOL nem nagyon szereti, ha a C84 hátából egy cartidge lóg ki (pontosanban a Final III-at nagyon utálja). Még az eredeti példánnyal is előfordulhat, hogy harc közben a figurák elkünnak. Egy olyan helyiséget is találunk, ahol állandóan jönnek a szörnyek. Egy szóval a POOL nem éppen a hibátlanság példaképe – persze ettől még lehet jó. Na akkor löjünk le típet:

Slums

A feladat egyszerű: csapjuk egyenlő szárnyúvá a megadott L alakot! A feladat megoldásához figyelembe kell venni az alábbiakat:

- Az L alaknak mindig van legalább két szomszédos mezője.
- Az L alaknak mindig van legalább két szomszédos mezője.
- Az L alaknak mindig van legalább két szomszédos mezője.

Ezek alapján az L alakot úgy kell átalakítani, hogy az egyenlő szárnyú legyen. Ehhez az L alakot úgy kell elhelyezni a táblán, hogy az egyik végén legalább két mező legyen szabadon, és a másik végén is legalább két mező legyen szabadon. Ezután az L alakot úgy kell átalakítani, hogy az egyenlő szárnyú legyen.

Sokal Keep

m a három fordítást kell felhasználniuk. Szeretném ismertetni a kisérlet
díjazásait fogunk bennük, akiknek minden vágya, hogy
belétközzenek — viszont ha azt mondjuk nekik, hogy GHESTN,
akkor szépen bekap hagynak. Az északi övös kisérletek és
Femander papának mondjuk azt, hogy LUX, amitől világosság
gyúlik. Femander után az örök már csak a SAMOSUD jelzése
reagálnak. Provokatív jellegű kérdések esetén mondjuk meg az
igazlati Mitán Femanderrel csavargat egy jól az északi-keleti
szarban létezőek meg a retenti a közeli találkozás inverzió

Mendor's Library

A déli éntön telén könnyebb lesz bemenő. Bőrlásunk körül
 aztán próbáljuk kitalálni, hogy a dillnyóssal mi lehet csinálni
 (mert hogy az nem egészen világos...): SEARCH módban
 Paraszellünk egy csappot. A könyvet el lehet olvasni (USE),
 aminél ugyan különösebb hatása nem mutatkozik (LIVESTON) a
 bőlben csak 25 000 arannyal kinekelnek és a kőbőrlásuk jobb
 ha nem megerősít: helyességük meg őket, aztán mehetünk is

Podol Plaza

A kocsmában nyugodtan várjuk le a kelő fél órát, mert állítólagos hírek szerint fémvasolóját a CsV-ot? Miközben ezt megtettük, kellemes tömegverekedést érezhetünk. A fegyver NEM kell megszerezniük, csak meg kell tudni, hogy mi csodái. Ez negyszerű szórakozás lesz... Ja pardon, valami fimered, amikor belepuk, húzzunk álrúhát. Ha nagyon le vannak robbanva a járatok, a DNY sarokban pihenhetünk egy sort. Ha valami az utcán történőnek vélünk, akkor beszélünk valamiről (SLY).

Taxtli House

Headcrusher a délnyugati sarokban ezened, néhány lépésre
Innen ászakra van a kútcs. A kúcs a DK részén egy rejtett ajtó
mögött van. Azután illik vissza le zérni, hiszen nem a miént

Kabold Complex

Előbb sétáljunk el *Phlomis*-től észak-északnyugat irányba. A kis főtől nagyjából északra lakik egy barlangban *Diogenes*, a jó szándékú, azüst edény. Vigyünk neki valamit ajándékos, és kérünk tőle tanácsot. A nagy tyukon menjünk be, ami ugyan egy kicsit keményebb, viszont sokkal jobb. A részeg kedvelőit rugdaljuk meg, ennek bizonyára örülni fog. Ha esetleg kedvünk szottyanna

körülnézni, akkor szedjük fel *Fabmat* is. A királyt és a kedvencét üsük le, a követeket döttö. Az üveget a trón mögött találjuk, a dámontát pedig nyugtassuk meg, hogy nem vagyunk vámpírok.

Wealth, Kovel Mansion

Egyszerűen csapkodjuk agyon az ellentétet, aztán *Wealth*-ben elszarozunk az üdöngő orkorkól jövénny! (amit azután lehal fenomenálisan felezzetnél is!).

Temple

Itt egyszerűen elkelemlőzök, hogy használataba helyezzük a FIREBALL-t! Kínem három helyen van. SEARCH módban keressük

Kuton Wall

Csapatodjuk le az ellentételei, le a kútba, aztán nyíljuk ki Norms de
Gmyt Kincs a barlang északi felől, részén lesz található Az északi
részén nincs összhangban a térép és a tényleges mozgás
lehetőség — magyarázat után talán az SSI-nél kéne tudakozni.

Nomad Camp

Fogadjuk al a meghívást, és várjuk türelmesen Amikor akció következik, néhány lucet koboldot kell hidegre tenni, három-négy hullámban tegnek boldogítani bennünket.

Vaihingen Graveyard

A RESTORATION választásait használhatjuk, ha eselőg pochúnykre
akárát volna valamit erősebb klorórt. A mummy nagyon veszélyes!
Mindaddig, amíg a vámpírt nem itottuk ki, az összes kísértet
újradó Szantájuk meg a kóposói, északelet fele pedig
keressük meg a rejtett ajtó és csapjuk egyen a vámpírt A
toboldóktól szerezett kódosókon segíthet az ügyben A kóvázás
után vizsgál a kóposóhoz és újra nyílnak ki - készen is vannak A
temető a POOL egyik legkeményebb helyszíne, csak alaposan
felkészülve járjunk ide!

Yasaah' Pyramid, River pollution

Ez egy nagyon jó dolog! A írunk a következő e színlék "vátoháat" működés. Ha elödbunk egyet, a másik helyre megyünk. Mindegyik vého tetarányú, az irányát megtárlja és a kóds álló mögött van. A kód most éppen nem (NOT NOW). A csávától ne bantuk, viszont csapjuk egyen ezt a Yurashm (előcsűnyektel városlók, ha hajszúk). Ugyanezen a szinten szabadítottuk ki a rabzókat, az és megtáplaj töltek a SAVOR kódot Yurashm szabványban a topcsoló és állásban a folyosóra dob vissza egyáltalán telmes kis kincsestárakba jutunk.

Ruined Castle

Ez a hely északra felelően találhatók messze *Phantasi*. Menjünk be az "L" alakú épületbe és m. kereszút meg az öreg lizerdőt. A kőc az előbb említett SAVIOR lesz. Ezután már csak ki kell nyitni az utunkba akadó okvetetlenkedőket. A föld alatti járatokban, a víz alatt értékes dolgokat találhatunk.

Buccaneers Bay

Nyugatra találjuk a perőnt. A tábor délnyugati részén szerezünk beledőt. A kölykök ekkor meg lavasárolhatjuk de he ingyón ekerjük ahányt, akkor a menedőre a következő legyen: döntsek el, hogy meg ekerjük menteni, de nem most, menjünk be a tónókhoz és nyírjuk ki. Jó cuccal vannak, szedjük össze őket, menjünk ki és engedjük el az állatokat (holten van a karám); szedjük let a kölykök és a zavart kihasználva pucoljunk (ami persze nem lesz lágy szőrzet).

Zhantli Kaep

Egyszerű küldetés. Sétáljunk el nyugatra és menjünk be
Vaccoránként egy pól, de ne mondjunk igazat. Estére állítsunk őrt.
Ezután már csak ki kell jutnunk Csababányára.

Stojanow Gate

Kereszünk egy talicskás tickót és vegyük meg tőle az árát. Az őt meg kell visztogotni — azután vigan kinyírhatjuk hólulról az őrséget. Fair play, please..

A kastély

Lord Baga templomából ne vigyük el a kardokat! Ezek (vagy északról?) felé találunk egy papirt (HARASH). Ettől belejre a szolgákat innább kíméljük, a kapu felésva RHODIA. Menjünk be a FELKÖZSÉG avar maradványai az állást...) A négy sarokban nyitjuk ki a figurákat, aztán próbálkozhatunk a labirintussal, ami egészen vad. Ha teljesen érezzük magunkat, akkor beleszaladtunk a négy felalopt pozitív egyikebe. Ezek szerezéseire üzembiztosan oda-vissza működnek. A központi épület déli felén részén egy babu van — ezt leolthatjuk, elég jó cuccat vannak. Ugyanennek az épületnek az északi nyugati részén lakik Tyranthus. A szoba delt felé bőltől azóval menjünk csak nyugodtan keresztül rajta. A maradék elemeket az egyik lépcsőn vagy a csapáson keresztül Medusának landolunk. Az alogás dolgozószobában Gaenhenst felfogadhatjuk — ámbár elég gyenge, szóval talán jobb, ha simán leutúzzunk és elszedjük a kuccant Tyranthus atól délre őzr a POOL OF RADIANCE-t. Cúzdíut le (hehe) és már mehetünk is a cukorkákhoz.

A tipphealmaz meglehetősen cruncholt lett a szokásos szallangok nélkül, de azért senki se számítson túl gyors sikerre... Az imént leírtakat egyébként majd a kedves játékos kommentárjai is kiegészítik, bár lehet, hogy azok időnként (Yamash, Valhingen, Zheniti) nem nagyon lesznek szalon- és nyomdafestéki-képesek... Segítségül azért itt jön néhány térkép az éppen eszünkbe jutó helyszínekről. Az összes helyszín CoV 12 csak POOL OF RAGIANCE térképeiből élt...

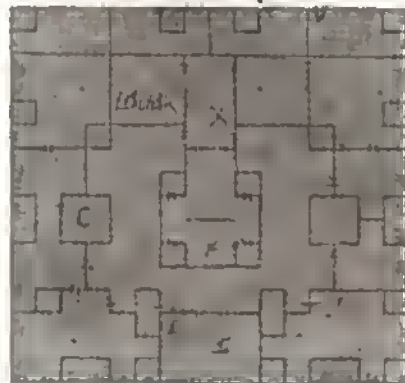
Slums



SLUMS

- S — szörnyek
- MX — Most leader
- O — Old Rope Guild
- R — Rektár
- W — Women
- M — Market Place
- LM — Little Man
- X — Láda
- P — Potion

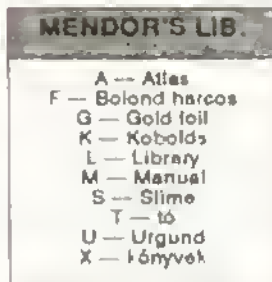
Sokal Keep



SOKAL KEEP

- C — Carpet
- E — EH
- X — Csota
- F — Fernandez

Mendor's Library

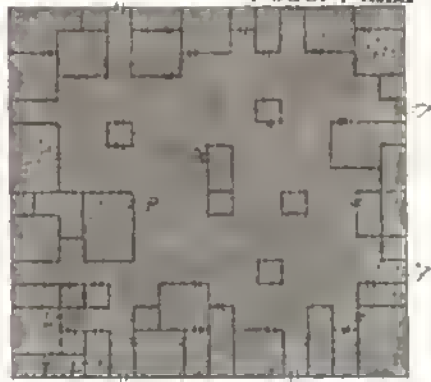


- A — Atlas
- F — Bolond harcos
- G — Gold foil
- K — Kobolds
- L — Library
- M — Manual
- S — Slime
- T — tó
- U — Urgund
- X — könyvek

PODOL PLAZA

- L — Locked
- P — Pnt
- T — Temple

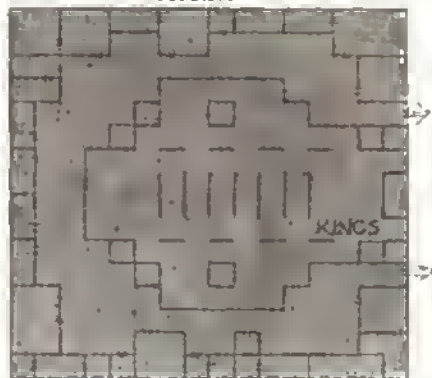
Podol Plaza



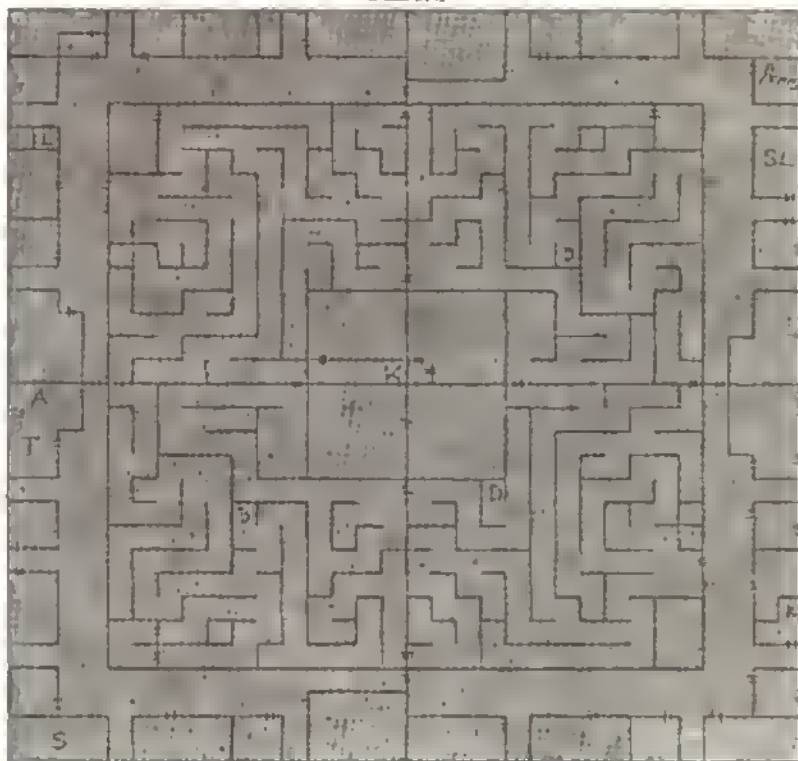
CASTLE

- A — Altair
- D — Disorientation
- K — Kapu
- L — Latrine
- S — Smith
- SL — Slaves
- T — Temple
- W — Women

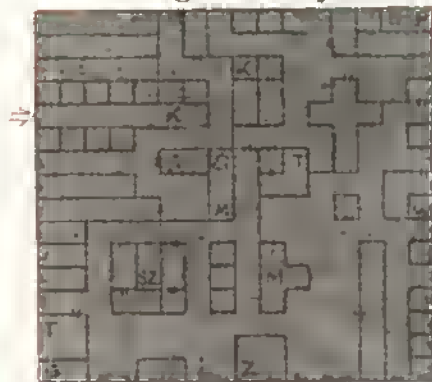
Altair



Castle



Valhingen Graveyard



Buccaneer's Base



VALHINGEN

- G — Giant Skeleton
- K — Knight
- M — Mummies
- P — Pit
- S — Spectre
- SZ — Create Zombies
- T — Tower
- W — Warrior
- Z — Zombie

Phlan



Textile House



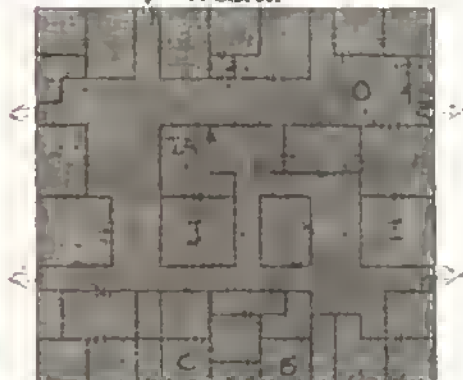
BUCCANEER'S

- BU — Buccaneers
- G — Guards
- R — Rabok
- S — Captain
- T — Torony

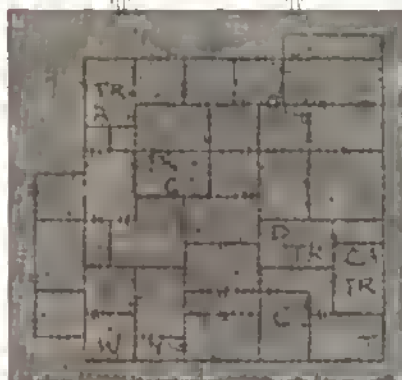
PHLAN

- A — Arms
- E — ezüst
- V — vegyes
- X — ékszer

Wealth



Kovel Mansion



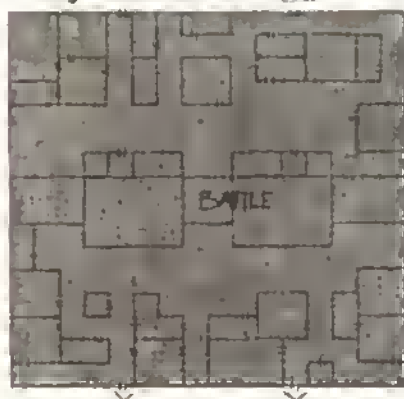
TEXTILE HOUSE

- B — Barracks
- D — Dark Object
- G — Grafts
- K — Kút
- KI — Kitchen
- R — Room
- T — Tapestry

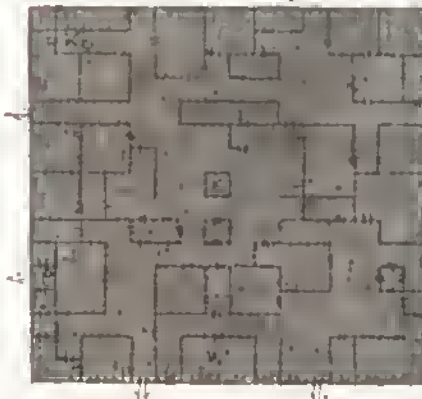
WEALTH

- B — Beds
- C — Cell
- I — Info
- J — Journal
- M — Mansion
- O — 4 ork
- TA — Tapestry

Stojanow Gate



Kutos Well



KOVEL MANSION

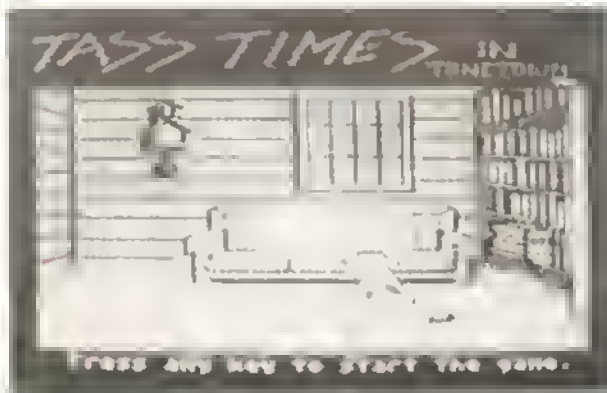
- A — Arm
- CA — Cabinets
- D — Dolgok
- O — Old Thief
- T — Törköp
- TR — Trap
- W — Wooden Cabinet

KUTOS WELL

- K — Kutos Well
- KO — Koboldok
- P — Picture
- W — Woman

Tass Times in Tonetown

Velőszínűleg mindenképp meglepődött, amikor az Interplay **BORROWED TIME**-c. programja után találkozott a játék fejlesztőivel, ami a fejlesztésében a **TASS TIMES IN TONETOWN** nevet nyerte. A két játék ugyan egy tőről fakad, hiszen ugyanazok készítették és gyakorlatilag a kezeléshez szolgáló programpanelek is ugyanazok — mégis mekkora különbség! Míg az előbbi egy "komoly" nyomozós játék, vérfagyasztó izgalmekkel, addig az utóbbi valami képzeltbeli kalandjáték, szívbontó marhaságokkal. (Kedvelem... — CoVboy) Természetesen egy ilyen igazán debil játék leírása csakis a CoV-ban jelenhet meg — azonkívül egyszer már meg is írtuk, hogy foglalkozni fogunk vele. Előljáróban még annyit, hogy a játék 64-en két lemezre osztva készült (a változatot keresni), a PLUS4-es konverzió ügyeznén. Mielőtt teljes újranevelés a leírásba, a gyengébb idegzetűeknek javasolnánk, hogy hagyják ki az élelőkből ezt a néhány lapot, mert úgy a játék, mint a leírás esetleg heveny személyiségzavar kialakulásához vezethet erőteljes lelkiállagukban.



▲ Egy asztály és a rajta a Laganda személyesen

A keretöntőnél körülbelül a következőképpen hangzik a kissé hőbortos nagypapával rendelkező főhősünk lélegzéstve érkezik a nagypapó erdei kunyhójába 60-70 lelett az ember ételében már régről az emberiség előrehaladásával és a világot rengető kérdésekkel foglalkozni — a mi nagypapánk mestanában éppen az idő- és térutazás aktuális kérdéseit topirong. A kunyhóba a nagypapának hűtő helyét találjuk — szórón-aszalon aktúrt. Néhány feljegyzést megtekinthetünk a kunyhóban, amelynek alapján esetleg megpróbálhatjuk kideríteni, hogy hová lett az öreg. Az Intro egyébként meglepő módon értekes írtot hordoz, egy repedés támad a térben, amiből egy kedves kis lohas kutya zuhan ki. Aztán valaki, valahonnan, valamit utasról, hogy "Ennio Ennio" cumen Nuy" ... Ne akkor most, hogy már szinte mindent tudunk, elmerülhetünk a kezelés rejtelmeiben, ami egyébként teljesen meggyezik a **BORROWED TIME**-nál megismertekkel. Annyi különbség van, hogy leírások helyett most kis képekkel clickelve tudjuk kiválasztani a játékban gyakrabban használt igéket (sorban GET, DROP, HIT, LOOK, TALK, BUY, TELL ME ABOUT, ENTER valahova). A funkcióbillentyűkön is gyakran használt formulák vannak, a mozgás az irányító megfelelő égtájának vélassztásával történik. A SAVE/LOAD ikonokkal 10 játékállást menthetünk kiíthetünk be. A helyszínhez mellőlt képen látható személyek vagy tárgyak nevét sem szükséges begépelnünk: elég ha rájuk clickelünk és a nevük azonnal megjelenik az Input-sorban. Ne is szaporítsuk tovább a szót. A kunyhó nappalijában rögtön találkozhunk le Spottal (pillanatnyilag erre a névre hallgat a kutya), akit ugyan most éppen nem látunk — viszont ha LOOK-oljuk, akkor megtudhatjuk, hogy az orrán egy lott van, amiről a nevét kapte... Az asztalon egy pizzéria megrendelőlapját pillantjuk meg. A papirt elolvasva megtudjuk, hogy a megrendelőlapra an *anchovy*-t és a *pepperoni*-t *comb* *Grumps* nagypapó bekaraktáza. Az órogúrnak ezek a kedvenc pizzák, bár fogyasztásuk ételében barzástól lidércnyomásig okoz neki. Egy zárt megrendelőlapra tén nem lesz szükség még egy belső adventure-ben sem, szóval hagyjuk ott, ahol van. A pokolkon por, azonkívül valamint rozett könyvek sorakoznak, de ezeket az nagyon bolygassuk, mert *Grumps* bácsinak esetleg nem nagyon fog tetszeni a dolog. Még elszórakozhatunk egy darabig a különböző berendezési tárgyak vizsgálataival, de inkább kezdjük meg a kunyhó felkutatását, mondjuk a déli falé nyíló ajtóval. A kunyhóba érkezünk. A kunyházzal sarkán a figyelmes szemlélő azonnal egy kiselyn bódót vesz észre, rajta az ígértes C leírást (az OV már lekopott a sok használatból). Ez egy sűteményes bódó, amiben érdekes módon nem sűteményt, hanem egy lélekcsót (METAL KEY) tárol a nagypapa. Az étlagnál egy kissé ugyan rágósebb ez az édesség, de azért csak vegyük megunkhoz. A pokon két palack állógé, a mennyezelről villanykőre lóg, a sarkokban pedig egy régi vaskályha áll. Ezen tárgyak megpillantása akkora örömet okoz nekünk, hogy visszamegyünk a nappaliba és onnan tovább nyugat felé. Ez a kunyhó helyje. Déli felé banus-helyszin: a nagypapa hálószó-

bája sommr érdekes, viszont elég jól lelt az idő a már legelőbb két napja énnitlen ágy nézegetésével. Az Info szerint a nagypapa nem volt a pedáns rend híve, Az egyetlen dolog, ahol mindig következetes rend uralkodott, az a laboratóriuma volt. A hallból észre lelt egy ajtó vezető, ami természetesen be van zárva. Viszont éppen az imént halasztuk elő a sűtemények közül a lélekcsót, ami majd szőpen kinyitja nekünk (UNLOCK DOOR WITH KEY).

A laborba jutottunk. Minden csupa per. A munkasztalon egy télig elfogyasztott pizza maradékai, valamint egy akváriumra lelünk. A padlón egy félig nyitott könyv hever. Vizsgáljuk meg először a könyvet (GET BOOK és LOOK BOOK). A nagypapó neplőszelű feljegyzése a kísérletekről (READ BOOK). A könyv egy olyan oldalon járul fel, ahol egy néhány nappal ezelőre kehezett bejegyzésben a következő szöveget olvashatjuk "Nem kellett volna megenni azt a pizzát. Be volt kapcsolva a kanna, amikor elaludtam... A legrosszabbtól tartok. Mindenestve magunkkal viszek néhány picket is, ha vásárolni lámad kedvem átugrok, hogy megnézzem a pizza rímélom okozta károkat. Föld, hogy a tér repedése, ..." — aztán nincs tovább, mert innen már csak a szédítő pizza-memor okozta néhány értelmetlen kritsz-kritsz és matematikai képlel bámultunk a rideg lapokról.

Nézzük meg a pizzát. Kisse régi típusú. Az ilyen löstefőlésegek nek már csak az a része a kalandjátékokban, hogy valami bőlől vállalkozó lenyall óker (EAT PIZZA). Meglehetősen hideg, nyúlós és visszataszító egy dolog, de nagy nehezen sikerül lenyomni belőle egy falat. Bácsnak ne fejtű volna. Kuktantsunk bele az akváriumba (LOOK FISHBOWL). Ebben érdekes módon nem halakat találunk, hanem egy köteg picket, számszerűt ötvénit. Ugyan a jóég tudja, hogy mi lehet ez, de ha a K-rúdja-hova-lúnt nagypapó is megelá vlt néhányat akkor telen nekünk sem lognak megártani (GET PICKS). A kulcsa a továbbiakban nem lesz szükség, szóval el is dobhatjuk.

Kelet felé különös gépezetie bukkanunk, amelynek feltűnő részét képezi egy ezüstösen csillogó karika. A karikán éppen Spol ugat ide-oda. De elég nagy ahhoz is, hogy mi is átérjünk rajta. A generátoron (LOOK GENERATOR) egy kis táblácska a következő felírt olvasható "Agyhullám Generátorok. Csak pőcintsd meg a kapcsolót egy megmarkdálaló élményhez." Oké (TURN ON SWITCH). Nem minke rázott meg az álmány, hanem szegény blokk, egy rövidkebb prótechnikai bemutatónak lesz szenvedő alanya, aztán néhány elektromos kisülés közepette eltűnik a karikából. Mókás egy dolog ez — kipróbáljuk mi is a sűfélünk keresztül a karikán (WALK THROUGH HOOP). Rövid szédűler és egy másik helyen találjuk magunkat.

Egy koszos építkezési területen vagyunk, amelyen egy észak-déli felé vezető árok szel keresztül. Úgy lűnik, nem a szokásos céllal ésték: valahogy rendkívül símanak tűnnek az oldalfelek. Mintha serral égették volna ki óker Spol is mi van valahol, bár a rajzon már megint eldugták valahova. Kisse radikálisan hatott rá az menti kísérletünk, amit rögtön lamérheltünk, ha rápillantunk (LOOK SPOT). Ráadásul még meg is szólal: "Búcsúzz el Spottól és üdvözlőld Enniót. Na végre, itt is volnánk. Hát akkor essünk neki..." Miről beszél ez a kutya? Ki az az Ennio? Mióta beszél egy kutya? — merülneek fel a kérdések egy hozzávetőlegesen normális játékosban. Ilyen viszont al sem kezd játszani ezzel a játékkal (vagy mi abbahagyja)... Lényeg az, hogy a kutya most már mindenhezva követni fog bennünket és neha egészen érdekes dolgokat fog művelni...

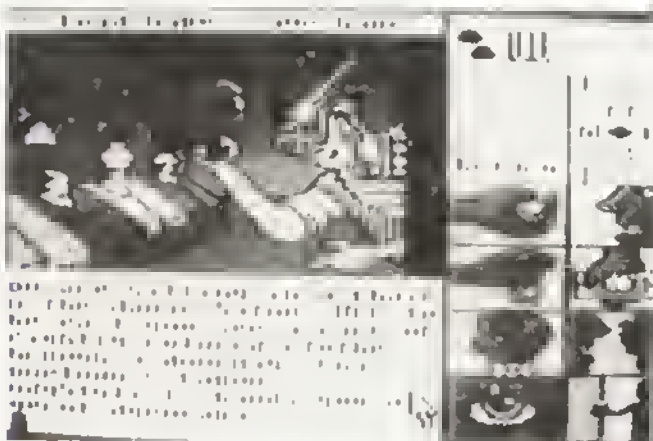
Mielőtt folytatnánk a dolgot, álljunk meg egy szóra (sőt, többre is), mert néhány fogalmat tisztázni kell ahhoz, hogy a következő eseményeket megértsük. Ez mi Tonetown, ami a térben Valahol és az időben Valamikor helyezkedik el. A város lakossága meglehetősen fogyes ősszététele, mert a lakók között szabvány humenoidaktól kezdve ugyanúgy megtalálhatók például hűltőlésegek is, mint mandjuk beszélő kutyák (Még mindjárt jobb egy beszélő kutya, mint egy aszrofionon játszó lavallóka — CoVboy). A város lakói viszont fejre való tekintet nélkül rettenő divatmanlában szenvednek: a teljesen cool, frankó, menő, kale, stb. lazónok "fona"-ul néznek ki és rettenőben lenézlik azokat a lamerokat, akik "Jonboi Waituna"-osan lástának. Ennek megtalálása az adózás után megmaradt picketeket (ezt is konvertibilis fizetőeszköz) eira költik, hogy fona-ul tessanak... Egyelőre ennyit, mert nagyobb dőlés megérthat — folytassuk a játékokat.

Bal oldalon azt a karikát láthatjuk, amin ideérkeztünk. A labor még mindig látható rajta keresztül, de sajnos ez egy egyirányú karika — visszafelé már nem vezet ut. Induljunk kelet felé. Egészen érdekes látványban lesz részünk. A járda felett egy lablon lohog és fon, ami tele... (Elnézést, csak múlt roszalló volt. A mondol normálisan így hangzik: egy lebegő telefon van a járda felett). Hét ez igezen nagyszerű dolog (LOOK FLOATPHONE). "Erneid le a kagylót és követd az utasításokat". Jo (LIFT RECEIVER). Egy hangot hallunk: "A társang után dobj be egy picket információért" (INSERT PICK). A kutyába négy picket hajl-géhatunk be és mindgyőikre valamilyen useful írlot fogunk kapni. Pontosabban: majd később jövünk rá, hogy hasznosak az infók — most egyelőre csak kétségeink támadnak a játék szerzőinek elméleti állapota felől. Az infók:

- "A legjobb szám a Tassé a Oagleisról."
- "A legutratlabb viselő a Down Under TroppeWeer modellje."
- "A festővágás teljesen lona."
- "Obd fel magad egy Fizzlel Fast Freddie-nél"

Miután ezzel a sok értékes süllelenséggel gazdagabbak lettünk, beszállhatunk a kelet felé lévő Jamac Salonba. Ez egy lodrász-szalón, pontosabban egy fastvevő akármilyen lakosság szolgálatában. Pritlanfnyilag úgy nézünk ki, mint egy normális ember, ami Tonerownban teljesen abnormálisan hat — így tehát most fone külsőt gyártunk magunknak. Erre főleg azért van szükség, mert ha ezt kihagyjuk az életünkben, akkor az utcán továbbhaladva belebotunk egy Franklin Snarl nevű fickóba. Snarllal később még lesznek zűreink, de egyelőre elég annyit tudnunk róla, hogy ő egy hullónek maszkírozott úl (vagy egy úlnak maszkírozott hulló), sőt, tulajdonképpen ő hulló és nincs is semminek maszkírozva — viszont van egy kisállatkereskedése is. Mindez nem akadályozza meg abban, hogy ekkorát harapjon belénk, hogy rögtön kiküldjünk tőle (vidám kacagás közben főttholjuk az utoljára kimeneti állást).

✓ "Mit kanyak a hajába, uram?"

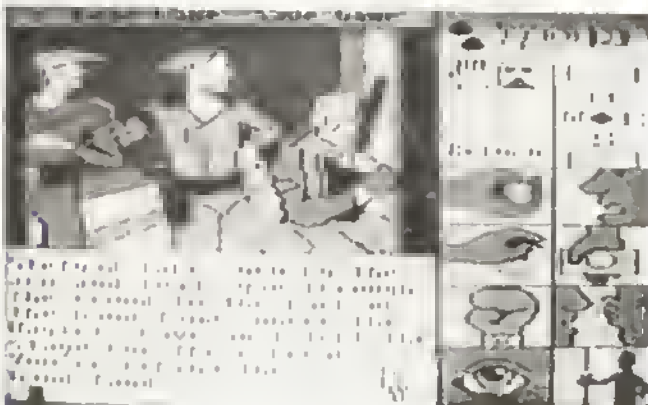


A Jamac's-ben már egy csomóan üldögélnék valami nagyon tene- os akármibe bepillpázolva és bűrával a fejükön. Rejtük kívül még itt van Chaz is, Tonerown leghíresebb testélesztése, aki megvizsgálva (LOOK CHAZ) kiderül, hogy ő a legutratone-abb utraficó széles a vidéken. A kezében valami szörnyű dolgot lóbal, ami a definíció szerint egy fastvevő színnézőka (LOOK DYEORAMA). Egy árajánlat van benne pickben megadva. Rózsaszín: 2, Csillám: 3, Királykék: 4, Szikrázó Sárga: 5, Toltófia: 10. Vonjuk kérdőre a figurát, hogy most akkor mégis miről is van szó (ASK CHAZ). Udvozzol a Jamac's-ben és azt mondja, hogy a legtone-abb mo- nában a Toltófia (na persze, hiszen az a legdögébb), de azért csak válasszunk nyugodtan színt. Természetesen mindenből a leg- jobbat Toltófiát lesz'zíves! (CHOOSE FEATHER FOIL). Eria kapunk egy ilyen izét a hajunkba. Chaz úgy tűnik, hogy elégedett a művével mert elragadtatottan felkiált. "Most már teljesen tene- osan nézel ki. Legelőbb sokkal jobban, mint az addigi lookod, ami tiszta Jonbol Welftune volt. Duranji át még a Tiqueba is egy percse...". Kelet felé egy csomó állék színű ruha látszik — erre van a Jamac's (Buy) Tique-írószaga.

Bal oldalon ruha-íróknak a fogasson, a pulton pedig a teljesen "lass" (az a tene felsőfoka tehát karpereceket látjuk (LOOK CLOTHES). Két csoportra vannak osztva. TroppoWear Ugródtö- nyőkre és Csuszazó Ingekre — mivel a lobton már elmondta, hogy mi a lone BUY JUMPSUIT. Polom 5 pickért meg is számítják, hiszen ezt egy igaz testélesztés tervezte teljesen komplett a beépített héliuszákkal és az elején mindenhol zsebek vannak! Az élvezetet a fellátás felőli be TroppoWear a Down Underből. Chaz még megjegyzi, hogy egy karperec nagyon fass-úl nézne ki. Újabb két pick (BUY HOOPLET). Ha már ugys megvettük ezeket a csodá- kat, akkor vegyük is fel őket (WEAR JUMPSUIT AND HOOPLET). Teljes menettelszerelés — a tene- os kalandor visszavágták az ut- cára, hogy minél előbb megmossa magát az utra szorultóknak. Az utcán menjünk tovább észak felé. Nyugatra az építkezés északi része, a járdá máskor oldalán pedig egy érdekes, tökénytormájú épületet találhatunk. Ez Fast Freddie bárja, amit majd később tün- tünk ki jelentőségünkkel. Egyelőre tovább észak felé. A város főterébe érkezünk északra csodálatos szomorulózak, nyugatra egy kisállat- kereskedés, keletre egy óvális épület. Ebből a legjobban a fomorú szüzek nyarik meg egy igazan furcsa fickó talzóságát, tehát tovább észak felé, a Városi Parkba.

Patientó zene csendül fel és nem akar az letenni se áhbamradni. Az egész Park dugig van fone figurákkal és mindenki a loc- zenét hallgatja, hiszen sok ezer decibello bomból a Daglets, a város legalkalmatlabb, legujabbtánihullámos zenekara és oriól enekelnek, hogy mennyire lass mi minden. Huh? (Tess off! — mon- denek ilyenkor a helyiek.) Spot (azaz Ennio) is beindul a zenére hangosan csaholni kezd és az egyik lület addig lobogtatja, míg az teljesen fellekerekedik a fejére. Mindez eléggé megnyíról a talzóságát az erre hallódó hírságnak. Nem messze találunk, a lómegeből kiválik egy fiatal lány. Intenzíven rózsaszín hajában lágy zöld foltak lileg- nek... (Ajnye, be szép a lehet!... — CoVboy) Vessünk rá egy túró

pillanást (LOOK STELGAD — balra ez az izé fenne a hölgy, a lila pomzillal a fején) Takaros, kicsi és a anyos menyecske. Nahál! (ASK STELGAD) "Hi, Stelgad vagyok, Nuyu már mondta, hogy jönni fogok." Ennio (régebben Spot, azaz a foxi kalapban) jelenide telje- sen lenyűgözi, mert ő a Legenda. A foxi (Cser óvalosan — nem idegesíteni a betegelt) "Mutsd meg a saját igazolványodat és beviszlek a Dagletsba." Ilyen nincs nálunk egy dereb sem, szóval forduljunk vissza dél felé.



△ Fáradt zenészek koncert közben

A Jamac's-tól délre találjuk a Tonerown Times szókházát. A bejárat- lól balra egy újságautomatát látunk (LOOK DISPENSER). Mind- össze 1 pickért megvevélhetjük az utolsó derebát a legfrissebb számból (INSERT PICK). Miután megjelenl a tárgyak között, lapoz- zunk bele. Na, mi hli a nagyvilágban?

READ ARTICLE #1: Grampenek nyoma vezetett! Franklin Snarl hozzaik kapcsolatba a blokkos elűnéssel.

READ ARTICLE #2: Fenyegető felvirágzás! Franklin Snarl felváltó- rolt a városi lakókat a Snarl Eptósi Vállalat számára. "A fekvés, a fekvés, a fekvés, Ez minden, ami igazán számít egy ingatlannál." Franklin Snarl szavat időztük.

READ ARTICLE #3: Házifélelak vagy dögveaz? Tombol a itaszat- kák (Bibok) miatt örjongs, mert egy csomó lakó takaró nélkül találta magát "Az idegelme mennek" — mondja Nasse Loch, egy újdorult maszkírozásáró. "Arenyosak, de rém nehéz őket szoba- tisztaságra nevelni."

READ ARTICLE #4: Tovább tart a kutatás! Tonerowni utazók tün- tek el. Löttyvidék környékén. Az utánuk küldött kutatócsoprtokat szin- tén az elveszés fenyegeti.

READ ARTICLE #5: Az ósvény közelében elveszett egy vésett- lómkártya. Magas jutalom a megtalálóknak, érvényes F Snarlnál.

Enni elől is volt az újságból, csupa hasznos infot olvasunk, bár egyelőre csak a kérdőjelek maszkálnak fölük a fejünk körül. Dobjuk el a gazét, aztán be a szókházba. Az editor elég érdeke- sen fest, azokhívut munkában van egyhangúan vibráló lülbevaló- javál. (Ez nyilvánvaló: minden normálisabb szerkesztőnek van lülbevalója... — CoVboy) Ismerősnek tűnik valószínűleg ő volt az a fickó, akit az Introban láttunk (TALK MAN). Kelltemen meglepe- dés ér bennünk, Tonerownban az embereket a keresztnevükön szokták megszólítani. A lánytól vízteni már hallottunk valamit egy Nuyu nevű fickóról és ez a név már feltűnt az Introban is ennek a figurának a kísérelésben — következőképp nihilisten logikával rajóhelünk, hogy ő lass Nuyu. Ennek öröme a TALK NUYU. Ha nem lennénk meg lone-osak, akkor elégedetlenül kihasszogat benn- nünk, mert túl Jonbol Welftune-csak vagyunk. Így viszont el von ájulva a kinézettől és elküld bennünket sajtóigazolványt nyomtelti megunklet valamelyik sahad terminálnál. A következőkben ugyanígy fotós beosztásba kerülünk a Legenda melle (akr ugyebei Ennio, a fofos foxi kalapban) Nuyu még átad egy polaroid kamerát is, mert a szerkesztőségnek hall egy jó kis felő a Dagletsról (GET CAMERA).

Menjünk át a kelet felé lévő agón, ami a szarkosztóségi szobába nyílik. Most a szemben lévő asztalnál látható a Legenda (mindedi- dig melleltünk jött és a farkát csóválta, amit még egy Legenda is megtesz néhanapján). Ennio esztalával szemben van a miénk, amelyen hogyhogyem egy terminál és egy plinlar található. Nyomlászunk akkor igazolványt: "Jobban működik, ha bekapcsolo- lod" — mondta Murphy és igaz volt (TURN ON PRINTER AND TERMINAL). Minden leedyebe kerül és a terminálon megjelenl a "gépeld be a neved" felhál (szabadonvélesztott). Aztán a számto- gép megérdezi, hogy kall-e újságlóir igazolvány. Hogyne kéno (YES) A printer hattyog és megjelenl álmalk végye (GET PASS). Vssza a koncertre. Mutassuk meg az igazolványt a lánynek (SHOW PASS TO STELGAD), mire az karonlagad bennünk és átvonszol a tömegen. A színpad mögött a Daglets éppen lovonuló- ban van, hogy az alpillélt hallgatóság is pihenessen egy kicsit (LOOK DAGLETS). A Daglets egy ótagú zenekar, ami nagyon

mulatságtadvalónak és udvariasnak tűnik (Csak itkának dőlnek bőlérkőát a közönség egyen láglaiba — CoVboy) A kézpőő figurát megtekintve (LOOK ZAHG) megtudjuk, hogy megas és maglehelősen jó-szerű benyomást kelt (?). Fekete bőrből készült derékszíj visol és ő az együttes frontembere. Nézzük meg közlebbtől is azt a szíjat (LOOK HOLSTER). A bőrszíjon lévő börtököl egy bőrbeneatú fogantyú mered ki. Beszélgetésre Zahg előrelép és mosolyogva azt mondja: "Micsoda megasztetelés, Enniol! — miniket meg levegőnek néznek —) A Zagtone-okkal a Daglets teljesen új hangokat tud csinálni, Ezért Nr. 1. a 'Tess' c. számunk a top-listán. Az új hang egyébként teljesen elektrokus, az öreg fickó adta az ötletet, aki nemrég érkezett a városba: a Zagtone-nal különféle dolgokra csapva különféle hangokat tudunk keltetni. A mulier egyébként már akartunk játszani a Toronyszigeten is, de az ottani fickók azt mondták, hogy a Zagtone-ok őszterombólak a cuccokkal. (III) Nem baj, a Park ügyis sokkal jobb hely fellépésre." Erőkes kutyú lehet az a Zagtone, nézzük már meg közelebből (LOOK ZAGTONE). Kb. 12 hüvelyk hosszú és a villámcsapás-formájú keménylám szerszám légy bőrről beírtott nyálben végződik. Potálának leszünk: vegyük el lőle (GET ZAGTONE). Zahg azt mondja, hogy neki van egy tartalék, tarsuk csak meg nyugodtan. Helyes, akkor most fotezzuk le a bandát (USE CAMERA ON DAGLETS). "Sajt és hagymák!" kiáltunk rájuk, ami azt jelenti, hogy itt repül a kiemadár. Elkészül a photo, vizsgáljuk meg tehát a művet (LOOK PICTURE): Daglet Daglet hátán, a képen már őt vígyegő figura van. Viszont nem is ő, az igazán erőkesek, hanem az a valami, ami a lőtőn a háttérben lévő kerekas kútba ereszkedik le éppen... Mi a fenét lőtőzhattunk le? Nézzünk azért egy csöppet a környéken (ha nem járt volna még le a szűnet, nem tudunk elmenni, lehelé WAIT, amíg vége): a Parktól nyugat felé látkunknak a lőtőn lévő kútba. Elrekesodott ves lőtőfokok vezetnek a mélybe (D). A Legenda lőlögrik a hátunkra és már mészunk is lefelé a sőtáléségbe. Víz sehel, viszont nyugat felé egy ajtó látnak a kőfalba vágya, ami egy komor, gyengén világított alagútba vezet (W). Nyamni! Valami megeveit bennünket, amiről posztumusz infektant megtudjuk, hogy Grisse névre hallgat. Ez persze már abszolút nem érdekelt bennünket, mert eddigre már rég lenyelt. Az emésztőrendszerében a küldetés nem leírtatodik (sőt már az állkapcsában végetért), szóval új felfedezéssel gazdagodva tőthetjük vissza az utolsó állásunkat: az áthaladáshoz mi valamire még szükség lesz...

Menjünk inkább vissza a szerkesztőségbe és adjuk oda a képet Nuyunak (GIVE PICTURE TO NUYU). Szóleszen mosolyog "Móltó-nak bizonyultál erre, hogy magával a Legendával dolgozz együtt. Úgy lőnik, hogy a mi régi barátunk és alkalónk, Gramps, bajba jutott Snarl-el. Itt az ideje, hogy te és Ennio utánajárjatok. Azt hisszük, hogy a Toronyban tudja fogva. Ha sikerül eljuttatni hozzá, "SIC" old rá Enniel. A kamarát és az igazehányt már elidebhatjuk, ne lőgölje a helyet.

Vissza a lőtőre és ott be a Házibul Cuccok boltjába. A tulajdó és pult mögött találhat, vesszünk rá egy álmódzó pillentast (LOOK FLO). Visszanéz, hát ez igazán negyszerű (ASK FLO). Erre előtárja, hogy ő tulajdonképpen Flo Rinkel irányította ebben a játékban, de valahol alibikott és most itt ragadt. Azt mondták neki, hogy választal: vagy vár a következő játékra vagy partucuccetel fog érülni a boltban "Hál mi lehet egy lány?" — nevelőgtől sírdogálás közben, talán majd a következő játékban. Újabb beteg. Flo mögött a háttérben különféle maszkokál lőnik, próbálunk meg kihúzni valami értelmes lőtől rőlük (FLO TELL ME ABOUT MASK). "Milyen színű maszkra vagy kíváncsi? A lőkötőre vagy az anyyra?" (TELL ME ABOUT GOLD). "Mi baj van vele? Szeretlek, mert ez nagyon jó." (TELL ME ABOUT BLACK). "Jól állna neked, de szeretlek az anyá az igazán tonni." Bzenyára ő is azért ragadt ebben a játékban, mert szerinte az volt a lőne — a lőket az sokkal kellemesebb külső kölcsönöz nekünk (BUY MASK). Fle kikapálja mindkettőt: a putra — bármelyiket el lehet venni, mert ma buli van a városban, nem kell fizetni érte (GET BLACK). Menjünk vissza az utcára és most ugorjunk be Fast Freddie bárjába.

Itt az egyik szabadon álló boxba kisének bennünket és szeretettel várják a rendelésünket. A láncperketten örült láncosok meztognak a lőremben dűbörgő zenere, egyéb élőlények meg mit sem zavarlatva magukkal a boxokban csevegnek, kajálnak meg még amit ilyen helyeken csinálni lehet. (Fethörpintik a vigyázatlan amazezed előtől... — CoVboy) A boxuk talán egy lőlőrel díszelög (READ SIGN): "Itán hezett a Fast Freddieben, a város legjobb helyén". Mindössze 3 pick a Globurget, ami nagy, forró, izéles és lőrmészélesen — mint az egy normális hamburgertől — el is verhető —. Izzik. Csak 2 pick Fast Freddie Fizzre, ami aktíválé az egy neuretranszmittertől. Az asztalon egy pár késztyút találunk, ami valami lőny vékony, ezüstösen csillogó anyagból készült. Mindjárt feladjuk a rendelést, de előtte azért a biztonság kedvéért húzzuk fel a késztyút (GET MITTS és WEAR MITTS), különben lőeg a kezünk a lángymelög burgertől. Hörpintjük egyet a kellemesen hűvös és bugyborékoló Fizzreből (DRINK FIZZLE), ami zsongtón álja bennünket és egészen erősen ározzuk magunkkal. (Ezt én la lameram, csak nem ezen a néven: máshol vodkának hívják — CoVboy) Rendelünk egyet a burgerekből (ORDER GLO). A pincér-nő máris elénk lősz, majd érdeklődik, hogy vajon mit fogysz és a mi lőgendés Enniolnak? Nem mást, mint egy kis pirhóst — a leuauau... Kukkenisuk meg a burgert (LOOK GLO). Szép nagy adag, betette-ne egy egész frdzsldent. Kellemes illata van és ehelőnek néz ki,

bár a puffancs kissé különös neenlőnnel rzzik. Biztos finem lehet ilyeneket enni, szóval nyeljük le (EAT GLO). Congratulatiens! Most mivel fogunk világlítani az alagútban? (Mivel világlantit kéne...)

A hamburger lehel nem álelmiszér, hanem a zseblámpa szerepét tölti be a játékban. A lőttet végecs benne. 29 lépés múlva világlgni kezd, majd a 38. lépés után kialszik, sőt, el is lőnik a tárgya! kézül. Próbáljuk is rögtön ki: menjünk a kúthoz és mészünk le — hálha most Mi Fogsor megijed a világlósságtól és nem fogyaszt el bennünket. Hm. Nem lőadt meg és elfogyasztott. Akkor a kúthoz előtt tevőbbi kensptrációnak is kell következnie. Úgyis buli van a városban, vegyük fel a maszkot is magunkra (WEAR MASK). Na, így már mindjárt más — meli már nem fog megenni! (Már amennyiben felete maszkot vislőnk — az arany színűtől ismél csak moglőndul a pavlovi reflex a Nagy Ronda Minderrevő Előlőnyban, Mozog! — lehelé ehelő.) Semmi baj, tovább azért nem jutunk! Jén Snarl és a változatosság kedvéért ő fog mogenni bennünk.

Most akkor egy kis álmélkedés kövélkezik a további teendő! előtt. Azt már tudjuk az újságlőkkekből, hogy a Snarl ("Vicsor") nevű figura körül bűzlik valami (és az nemcsak a szaga miatt van). Sőt, Nuyu azt mondta, hogy valószínűleg ő tartja legva a kedves nagy-pepát is a Tetyenban. Snarl az utcán nem fogyaszt el miután az alkalomhoz illően nézünk ki — viszont ha a kút mélyén mégis megesz, akkor annak talán az az oka, hogy a kút az ő birtoka. Szóval ha mi maszkál, akkor a fényképen is ő volt látható, amint a kútba lővözök. Viszont a városban is találkezzhatunk vele: főlőrről nyíló kőállatkereskedés vezetősével van elfoglaltva azokban az üres perceiben, amikor éppen nem kútban maszkál és nem a városba lőtőgató gyanútlán figurák lőrköl harapja az az utcán. Következőképpen amikor a kereskedésben van, akkor a kútban éppen nincs Snarl (hál'istennek csak egy példányban van jelen, ber etől a játéktól az is kőlt volna, klőnezzák ezt a bajos állatot). Nézzünk be a kereskedésbe hozzá. Ha mi van (és mi lesz), akkor elméletileg le lehetne menni a kútba. Csak az a baj, hogy a következő lépésben ő is lővözni fog. Ennio a kútnál jelzi, hogy érzi a szagát (talán mondani sem kell, hogy ilyenkor nem édesmes lőtelőtegné — kivéve ha nem kifejezetten a játék újlőlőse a célunk). A kereskedésben lőtsünk el egy lépést mondjuk azzal, hogy mognozzuk (LOOK SNARL); kiderül lőla, hogy egy disznó, egy mosómédve és egy kőhódil keveréke. Erőkes elegy. Enniel elég-gá lődegeszt a szaga, de nemokára fel is áll és lővözök (ha nem, akkor WAIT vagy nézelődjünk addig, amíg olmegy). Távozás előtt az ajtóra egy érál akaszt ki (LOOK CLOCK), amelyen az áll, hogy "20" múlva visszajén. Brilláns logikával ki lehet következtetni, hogy ez húsz lépést jelent, de segít valamennyit az is, hogy éppen most lőnik le, hogy ez húsz lépést jelent. Most egy kis kővátás kövélkezik az eddigi eseményekben: ennantól kezdve, hogy Nuyu-el előtűnik, jőjünk be ide hezzá és miután távozott, csak akkor menjünk a Partucuccet Boltjába és Fast Freddiehez (ennyi lépésbe bőven belelár, hogy megvögjük a szükséges cuccokat). A megfelelő lődözés azért szükséges, hogy ne találkezzunk vele a kútban és ne is fogyaszzuk az elemet a Globurgerben (vagyis ennantól, hogy elment a lőkké, a 20 lépésre vesszük fel a Globurget). Aztán irány a kút és ott most már biztonságban áljutunk a kőrkus ponlon.

Egy kis barlangba érkezünk, ahol különféle állatok őrlőngenek kőrecekben. Nyugat felé a folyosó folytatódik, viszont itt még lőtünk egy Philtrel is. Erdeklődhettünk nála (ASK PHILBERT), ami nem hoz semmi eredményt abban reménykedik, hogy Snarl gazd: ádos hangjál hallja — aztán elkezd morogni, mert valahoggy nem hasonlít a hangunk a vátra (nem bánt, mert rajtuk van a lőketé maszk és nem tudja ki van mögött). Egy kis vizsgálódás után észravesszük, hogy az állatok kőreceknek felső részéből kő kőbel vezet ki.

Továbbhaladva nyugat felé az alagútban egy nyomogombor találunk, amelyhez ismét csak két vezeték csatlakozik. Ez már mindenkinek megmozgathatja a fantáziáját — akinek nem, az meg előlvesse a gomb felett álló lőllőrellet. "Csak veszély esetén — FS" Képzöljük azt, hogy veszély esete forog tenni: PUSH BUTTON. Természeresen az összes vadallat kőzabodul, viszont bennünket megvédőlők a felteső bejáratára lőereszkedő rács. Őlr, de ügyesek is voltunk — majd később kiderül, hogy mennyire!

Tovább észak felé a folyosó végéig, ahol egy lőtra vezet tőtelé. A kijárat egy la odújában kapott helyett. Megerkeztünk Snarl birtokába: itt van egy Jawdawg, ami Ennio néhányszer megszágász, majd leul és teretelálni kezd vele néhány aktuális kődesről. Mi a mane lehet ez a Jawdawg? (LOOK JAWDAWG) Ez a Jawdawg egy teljesen hétköznapr Jawdawg, ami teljesen olyan, mint bármely más Jawdawg, amelyikkel bármikor vesszük el a világlon — loginkább fogok és állkapocs a lőbb alkotórészei. A Globurger foggy, szóval nem kell túl sokat bemészködni: lőrdölünk kőel lele aztán tovább északnak. Egy kapuhoz jutunk, amiről alaradjuk, hogy az a birtok lőbőjate. Az ajtó hathüvelyknyi lőlgygerendából készült és OPEN GATE kőrelele az is kiderül, hogy momentán zárva van. Előbb tehát UNLOCK GATE és azután OPEN GATE. Ahogy az ajtó leltarul, a másik oldalon üldögélő különös figurák megrárlják a kapura akasztott csengőt és egy teljesen hétköznapr Jawdawg kocog keresztlő a napóttéte pázson és teljesen hétköznapr módon úgy lőzabál bennünk, hogy az csoda. Szóval az ajtó most nagyon édesmes kőlynti (de UNLOCK kell, mert a másik oldalról később be legunk jőnni). Ezen kívül viszont már csak egyelően lőlyen lehet Snarl birtokáról kijutni a folyosón, amit epp

az előbb zúrtunk le. Jaj, de kínos! Hehehehe. Nem baj, aki nem mentett azóta játékhálóját, az most idejön arra, hogy egy játékot nem úgy kell végigjétszeni, hogy vakon begépeljük a CoV-ban leírtakat (és nem fogja legközelebb megnyomni azt a bizonyos gombot).

Szóval vissza a folyosón és ki a külből — ha az időzítés jó volt, akkor Snarl sam evett meg minket és meg a Globurgert is teli van (most már akár meg is ehetjük vagy eldobhatjuk). El lehet dobni a masztot is, a továbbiakra nézve feleslegessé vált. Aztán mehelünk vissza Snarl börtönébe, ahol most mi is beszéltünk az új divetmenőbe egy masztika (Blobe) vásárlásával fogjuk feloldani a bizniszt (BUY BLOBPET) (Ha Snarl még nem lenne itt, akkor WAIT). A masztika értéke 5 pick, ami ingyen kész kizsákmányolás, de biztos megéri az árat (legfeljebb nem lesz telekár — nem baj, eddig se volt). Blobe nagyon aranyos és mi is lészünk neki. Rogán meg is sétáltatjuk (hátba megazóklik tőlünk). BLOBESZÁLLATÁS a legjobb hely természetesen az építkezés, ott is az északi rész. Az érkot itt megvizsgálva (LOOK TRENCH) némi turkálás után egy ólós ezüst bódító sikerül előkaparnunk, amelynek fedele elég lazán van rácsavarva. Természetesen kinyitjuk (OPEN JAR). Hoppli, micsoda felfedezés! Nincs benne semmi. Nagy az ólom. Blobe nevű masztikánkat most kiváztuk az időbe, messzire a város dűbörgő zejtől. Ott valószínűleg nem lesz szükség arra, hogy szobatiszta legyen... A künni forduljunk északra, itt kezdődik az idő. Egy nagy fejjel hídott: "Ovuk ardszégainkat, kénük inuradon az ósvényen!" Ennio ósvájja a farkát és szeme a madarakkal, ami bizonyára azt jelenti, hogy az élő legendának jó a közérzete — de ez egyébként nincs halással a játék folyására. Nyugatra indulunk, ahol a talaj kitűnően alkalmas arra, hogy elvesztésnek benne valamit (netán Snarl is erre jött valamikor). A kis huncut Blobe nekilát kutakodni, lyukat és a földbe és végül sikeresen kiűr egy kártyát. Aztán előhív és sesem látjuk többé (na ugye, hogy sikerült elvesztetni!). Egy masztika elvesztése még nem dönti világtárlatomban világos egyéniségünkkel Blobe nincs, kártya viszont van — fel is vehetjük (GET CARD). Hiszen ez egy teljesen DEBOSSSED METAL CARD, amit Snarl vesztett el! Közelségünk mögöttük a különféle mégikus ábrák domborodnak, homoródnak, azonkáltnak vannak rajta. Taliesen nyilvánvaló, hogy mi ábrázolnak mégikus ábrákat. A Snarltól kapott magas jutalomból valószínűleg kárpótolhatjuk az elvesztett Blobent felletti fájdalmat, sőt talán akár egy egész kőgyngyl Blobot is vásárolhatunk — szóval már blobogó hajjal szeladunk is, hogy minél előbb visszaadjuk neki. A derék Snarl lesz a fejünk a jutalommal kapcsolatban, a kártyát viszont köszönettel elisüllyeszti a zsebében — akkor csinálnánk a lehető legnagyobb marhaságot a játékban, amikor visszaadnánk neki.

Menjünk tovább az északoldástól észak felé, egészen addig, amíg egy falba nem ütközünk. A környező fákon mindenütt gombákat találunk, aminek az ölmére körül felé fordulunk és egészen a fal sarkáig folytatjuk a diadól előnyomulást. Meglepo dolog fog történni: folytatjuk az utat kelet felé. Mindaddig, amíg egy egészen érdekes félg nem érünk. A táról érdekes dolgok potyognak lefelé: kecskeringós vörös neonsövények. Ezek a Vörös Ördögök. Ahol földet érnek, felperzsál a földet és a bőrünkön érezhetjük, hogy nagyon kellemetlen a közelségük. Tehet menjünk gyorsan tovább kelet felé. Ez itt már Lómyvidék, amiről az újságban már nagyon sok szót és jól olvashattunk... Hogy teljes legyen az örömmünk, egy hatalmas szörny lehegését halljuk, aztán azt is, ahogy keresztütpiccol a zombékat között. Mielőtt mi is teljesen elvesznénk, haladjunk tovább kelet felé. Valószínűleg senkit nem fog idegesíteni, hogy a háló mögül bugyberákótó zajok és egy hullólól származó vérnyagyszó sziszegések hallatszanak. Kelet felé egy robójó vízeséshez érkezünk, amely mögött a kalandjátékok jó szokása szerint természetesen egy barlang bejárata van elrejtve. A barlangot megnézve (LOOK CAVE) egészen érdekes szöveggel kapunk, semmi érdekeset nem látás — legközelebb majd megtanulod, hogy amikor különféle hátborzongató zajok hallatszanak mögüled, akkor nem állás meg bámszokodni, mert esetleg egy Krokogátor masszív állkapcsal között végzed a játékot... A barlangban egyébként egy sákvót találnánk nehezen kibetűzhető szöveggel: "Nyugodj békében, Zork!" Amíg azon lópiengünk, hogy ki is lehet az itt nyugvó Zork, megérkezik a Krokogátor és majd a tulvilágon választ kapunk az elmés kérdésre megától a nevezett személytől. Szóval ne barlangászokdjunk, hanem tovább kelet felé. Itt végre sikerül partra evickelnünk, viszont a további utat egy megas drótkerítés zárja el, a létéjén szögesdróttal védve az átmenési próbálók ellen. Attól meg azért lehet mázni rajta, de csak Snarl börtönébe jutunk be megint és semmi nem találunk (szintén megint). Forduljunk inkább a napsütötte észak felé, ahol nagyszerű felfedezésre jutunk, megtaláljuk a drótkerítés folytatását! Megötte hosszú mérföldeteken keresztül elterülő barakk-sorokat látunk. Bőlot kalandorok esetleg újabb helyszíneket fedezhetnek fel, ha beugranak a tóba (SWIM). Itt helyszínek: tó elutról, vízasás bolútól, kérdés az újrakezdésről. Tovább tehát észak felé, ahol egy móltól letünk. Ez az Ennio börtön bejárata. A móló mellé egy kisebb evezős csónok van kikötve, amibe most beléjogon betérőppenünk (CLIMB INTO BOAT). Most egy kis vidám hajózárs kóvakezik a hábergó tavon, amelyben az az érdekes, hogy ha rossz felé evezünk, akkor csak tartani tudjuk a helyzetünket, ha még rosszabb felé, akkor meg levisz az áramlat a vízasásba. Kellemes szórakozást mindenkinek — azt meghagyjuk,

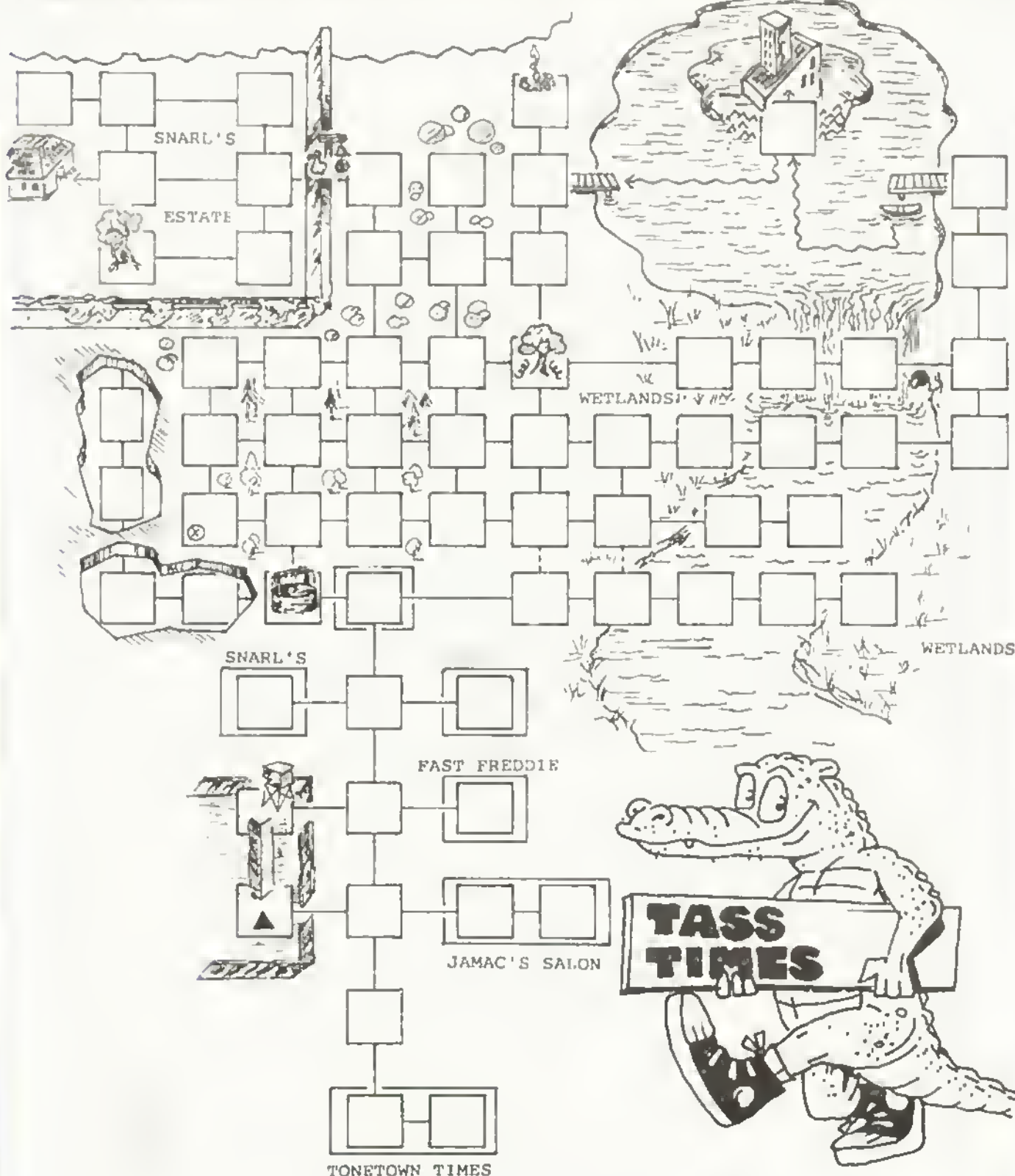
hogy azért mindenkinek maradjon egy kis izgalom!

4 lépés a jó irányba és megpillantjuk a Toronyiszegetet, amely teljesen hihetetlen módon a rejte leíról toronyról kapta a nevét. A bejárattól észak felé van A Króm és acsalbortású és üveg komplexum teljesen kihaltak tünik, ekehintve atól a liffól, amelynek ajtaja nyugat felé hívogat bennünket. A liffba belépv 4 szinthez gombból letünk, az ötödikhez pedig egy ábrá van mellékelve, mellette pedig egy nyílás. Az ölesszemű megfigyelőnek rópra órák alatt letünk, hogy az ábra valótlennül teljesen megegyezik a Snarl konyáján lévő jelekkel — de azért persze végignyomogalja a gombokat, mert kíváncsi.

INSERT CARD INTO SLOT aztán PRESS BUTTON 5 és kelet felé már meg is letjük a derék nagypapól, aki most éppen úgy csinál, mint Houdini, a világhírű művész. Vizsgáljuk meg a bilincsét (LOOK CUFFS). Szabvány bilincsok — csak éppen nincs hozzájuk kulcsjuk rondszerorve, van viszont egy tábla (READ LABEL), amelyen az áll, hogy ezek Sonic zérák, azaz hanghatásra nyílnak. Kiétszunk mondjuk rajuk: "Nyílj ki!" — ez például egy olyan lépés, ami teljesen no effect-effektet produkál a bilincsekkel. Ellenben ha a Zagtone-et egy jó nagyot rávágunk (HIT ZAGTONE ON CUFFS), mindjárt kinyílnak. Ennio megjegyzi, hogy most már időseztől lenne elhuzni innen e csikot. Vissza a liffba, le a földszintre és ki a torony elé. A nagypapó közel, hogy nincs több vesztegetnivaló időnk, Snarl az egész let-rdó kontinuumot fel fogja bofítani, ha nem jutunk el idejében a laboratóriumba. Hopp, be e csónakba és délre, majd nyugat felé lamet parot állunk (a csónak egyedül indul tovább a felfedezésre). Továbbhaladva északi felé északi lele fogunk továbbbáradni (Nahát! — CoVboy). Egy sáros ósvény végén, egy meredek sziklatalat tövében állunk, ahol egy rég elhagyott táborhely maradványait fedezük fel. Ennio itt hirtelen megint megéri Snarl szagát és megállapítja, hogy a tűzokohelyen nemrég Alidur süttött valaki (az egy olyan állat, ami a Joiston a Krokogátor nevű állat megőremlése után állított össze a fennmaradó darabokból). Vissza dél felé, egészen addig a liff, ahonnan a Vörös Ördögök potyognak lefelé. Felveszünk egyet közülük e bódónunkba, ami ugyebár már nyitva van (TAKE DEVIL INTO JAR). Ezt megint csak a Globurgertó kesztűben lehet, mert anélkül esetleg szétgáz a közünk...

Nyugatra megint megtaláljuk e kedves kis gombáinkat (GET MUSHROOM), amelyekből északra kedves nagy gombák lesznek. Már teljesen benővük a fákak és minden lépésünk nyomán hatalmas spórelőhő verődik fel. Itt például meg lehet nézni a gombákat (LOOK MUSHROOMS). Viszont okos ember már nem kóvickál ekkora bezi gombák között, mert például az lórnók, hogy lassan elisüllyed ebben a sporatengerben és azepen megálland (jelelnek viszont nem ez a célja). Szóval meg miután normális méretű gombát szedtünk, együk meg, mert kellemes pázsma-lize van és nem sokkal az elfogyasztása után megpillantjuk e felénk közelledő Tmottly Leanyt, aki felnevel és elűnik (A lickó egyébként neves regényhős, angol nyelvű irodalomkönyvekben szókot szerepelgetnek egy Shakespeare nevű tickóval együtt, aki arról híres, hogy egyszer valótlennül felakasztották). Miután a nevelő irodalmár elűnt, elhatározzuk, hogy nem eszünk több gombát. Tovább nyugat felé a "meg-nam-evett-gombával" és a fel menten fordulunk északra. Most vagyunk Snarl börtönének a kapujánál, amit az előbb bentlől már kinyitottunk (pontosabban kiteszteltünk, mert ha kinyitottuk, akkor most nem vagyunk itt). Két lelkemeres trigutát látunk, akik közül az egyik Szem, a másik meg Orr. Fogalmunk nincs, hogy miért pont így neveztük el őket, amikor Szem egy szemre Orr pedig egy orra hasonlít. Egyébként velük találkoztunk az, aki annak idején megpróbálta belülről kénálni a kaput és most már meg nem lát valót. Szóval a kellemetlen tickóhoz most hozzávágjuk a gombát (THROW MUSHROOM ON EYE AND NOSE), hogy nekik is megjelenjen néhány angol irodalmár. Szem behunyorja magát és Orr pedig prűszkölő kezd — ez náluk nekvil állapotot jelent, tehát kinyithatjuk a kaput (OPEN GATE) és beszélhatunk rajta. Itt jöhet lehet magánl kóberolni, de mivel időnk kevés, menjünk egyenesen nyugatra, míg megtaláljuk Snarl házát. Gramps nagypapa figyelmeztet, hogy csak óvatosan, mert Snarl komény sűti lesz. A házban mindenféle régi dolgok letünk, amelyeket most nem nevezünk meg, kivéve persze a lépcsőt, amin viszont nem megyünk fel. Az észak felé vezető apó móge kukkantunk be. Egy régi és egy új ismerős: Snarl és az ő laboratóriuma. A labor nagyon hasonlít a nagypapa hasonló helyiségéhez, csak egygyel kisebb kiadásban. Snarl rögtön Grampsre támad és összekapaszthodva bírkózni kezdenek. Mivel Ennio nagyon morog Snartra, engedjük rá (SIC ENNIO). Felegeteges támadás: Ennio sarokba szorítja Snarlt és úgy vicarog rá, mint egy lelőszűtött tigris. Most végre megtudjuk, hogy Ennio legendája nem pusztán kitaláció — a Legenda nem ismeri e félelmet és úgy küzd, mint két palotapincsi! Gramps kihasználva e szünöt, felkiált: "Fiam, add gyorsan a lapidómat! Szükségem van valamire az első néhány oldaltól..." (GIVE BOOK TO GRAMPS). A nagypapó megengadja a könyvet, pillanatok alatt boállítja a kártyát, majd azt kiéltje, hogy látjuk keresztül ezt a "Snarlburger" rajta. Mielőtt ezt megtennénk, segítsünk e bálot Enniának és kapjuk elő a Vörös Ördögöl tartalmazó bódónunkat. Nyissuk ki (OPEN JAR) és a dühös neonsó jó fejbekeblintjük ezt a biológiai zsákutcát! Snarlnek az mái sok a jóból: teljesen elgyengült, hogy a mérgező lóxl után még egy bátor neonsövést is ráusztottunk — lökjük át e karkán (PUSH SNARL THROUGH HOOP).

Most már csak a drámai befejező szöveg következik, amelynek a végén hirtelen minden összefekszik és mi az út mellett találjuk megunkat kb 1 mérföldre Snarl (t) házatól. Az út mentén egy aranyos kameleó, egy drága kis mosómedve és egy kedves kis krokodil szokott néhány könnyet az előttük fekvő csatornanyílásba. Ez itt a Snarl-puzzle! És úgy ér véget a játék, mintha csak simán meghaltunk volna — megkérdezi, hogy meg akarjuk-e próbálni még egyszer... Miután mindenki magához tért a leírás okozta megrázkódtatásból, megemlítjük, hogy nem mi vagyunk annyira idősek (Na azért még egy kezdő pszichológus is találna néhány fordulást!... — CoVboy), hanem a játék. Még van egy pár ilyen a tarsolyunkban — szóval azoktól sem fogjuk megmenekülni!



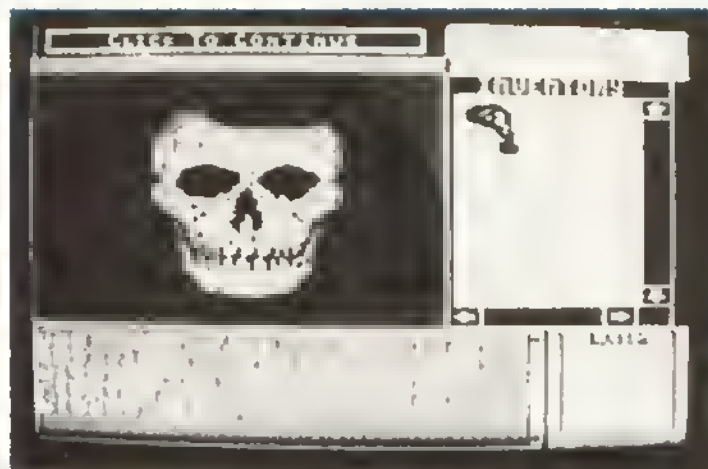
Uninvited

Már a CoV megjelenése óta, de különösen a DEJA VU felbukkanása után számos felbeszűrt kalendáriátírájogó bombáz bennünket kérdéseivel az UNINVITED-et illetően. Összintén szöve az érthető: az Icom/Mindcape kooperáció klasszikus szüleménye tényleg igen kellemes időtöltés minden kalendáriátíróknak, hiszen egy ilyen játék addig jó, amíg a játékost halálra... Izé... szóval nem nagyon megy a dolog. A történet egy kísértetesházyban játszódik, különféle házajáró lelkek, szellemek, mágusok meg egyéb ilyen standard horrorberendezések között, ami minden átlagon átluli videóban is fel szokott tűnni. A játék folyamán kiderül, hogy a történet — rájuk kívül — három szereplő körül bonyolódik: van egyrészt a Master, aki levelező tanfolyamon mágusokat oktat és az ő tulajdona ez a bizonyos kastély; van ennek egy rakoncátlan tanítványa is, aki rájön Dracan mesterkedéseire és megpróbálja meggyőzni a Mestert. Egyelőre egyikkel sem fogunk találkozni, de a különböző tárgyak többségének megtalálásakor világos lesz, hogy melyikük is lehetett. A kezeléssel nem foglalkozunk, mert mind 64-en (csak lemezen), mind Amigán teljesen ugyanaz, mint a DEJA VU-ban. A parancsok kiadásának sorrendje (mert ez ebben a leírásban nem nagyon volt világos): először a parancsot kell kiválasztanunk, aztán a tárgyat, amire vonatkozik (inverzra vált). OPERATE-nél először a parancs, aztán amit használni akarunk, végül amin használni akarjuk. Természetesen csak azt lehet használni, ami nálunk van, azaz átpakoltuk az INVENTORY-ablakba. Csak korlátozott mennyiségű tárgyat hurcolhatunk magunkkal, de nem a dolgok száma, hanem a súly a döntő. Még nem sikerült végigját szani a játékot, de azért néhány — remélhetőleg használható — tippünk van hozzá. Itt következnék: Az egész kezdődik azzal, hogy egy viharos éjszakán az autónk valami kiellen erdőségben leter a útról és egy lának csapódik. Mielőtt a sötétség mindent elborított volna, az utolsó dolog, amire visszaemlékszünk, hogy az öcsünk elkezdett sírdagálni. Az útközés attól következett be, hogy megpróbáltunk kikerülni egy árnyaszerű alakot, ami hirtelen feltűnt az út közepén. A kikerülő manőver kevéssé sikerült: elvesztettük az uralmunkat a kocsi felett, az levágódott az útról és szerencsésen összetalálkozott azzal a lánal, amin éppen van szerencsénk lógni. Kiszá zúgó fejünköt forgatva áttekintjük a károkat. Rádöbbenünk, hogy egyedül vagyunk — az öcsénk biztos elment, hogy segítséget keresen. Ahogy kihámozzuk magunkat a kormánykerék mögül, orrunkat megcsapja az összetört benzintartályból szivárgó üzemanyag átható szaga. Azon löprengesz, hogy vajon mi lehetett az, ami olyan hirtelen előbukkant a kocsi előtt... He soket vizsgélódunk, akkor az autó szepen felrobban, szóval jó lenne innen minél előbb távozn. A vezető mellett ajtó némi erőfeszítéssel még nyitható, szóval másszunk ki ráfe. Mielőtt kismászunk, a kocsi fel is robban — megspórolva ezzel a szállítási vagy vontatási költségeket. Kiszállás után egy odon kastéy bejárata előtt találjuk magunkat, ami aztán mindennek nevezhető csak bizalomgerjesztőnek nem. A kapu mellett egy levélszekrényt találunk, amelyet kinyitva egy berítékra lelünk. A címzett: **Master Crowley, 666 Blackwell Rd, Loch Ness, Scotland** (újabb bizalomgerjesztő momentum). Ezek talán nem mi vagyunk, de azért balekuk kenthalunk. Találunk benne egy nyakakat, amely nagyon régi kázműves munka, egy vasg láncon egy arany amulett lóg. Mellette egy levél van, amelyben a következők állnak: "Kedves Master! Kérem bocsásson meg, az egészégi állapotom megakadályoz abban, hogy segítsen Önt a Gonosz ellen vívott harcában. A tanítványait túlán túlságosan is jól tanítja: egymagukban is túl erőseké válnak! Mellékelek egy amulettet, amely túlán ismerősnek tűnhet. Viselje az ékszer, míg rám gondol, az előhírt rejtőg a dologtól, még maga a Gonosz is fél, szabadítsd el a családod kedvét..." Az ajtón lehet OPERATE-t kopogni is, de egyszerűbb, ha csak kinyitjuk az belépünk a bizalomgerjesztő házba. Az ajtó egy csattanással bezárul mögöttünk... (Ezután odakint kiór a vihar és egyre erősebben dühöng. Ha valamelyik helyen túl sokáig álldogálunk, akkor e fent is látható fotó fog megjelenni, mert egyre jobban lelünk — a harmadik után meg szivrohámot is kapunk az ijedtségtől). Hát akkor jöjjenek a tippek

• A Hall folyosóján az összes ajtó zárva van. Ha barmelyiket megpróbálunk kinyitni vagy megvizsgálni, akkor hirtelen megjelenne **Scarlet O'Hara** ("Ellyűg a szél" főszereplője — vagy legalábbis így hátíródi nagyon hasonlít rá), aki ugyan háttal áll nekünk, de ez nem akadályozza meg abban, hogy a következő lépésünkre hirtelen megforduljon. Feltűnő dolog ráfe, hogy az arca nélkülöz minden húst — aztán a mienké is így tesz, mert a rémületől megdermedve látjuk, hogy város csomókat hasít ki testünkbel. A folyosóról tehát minden további nélkül szaladjunk fel a lépcsőn az emeletre. Az emeleten nyílssuk ki a jobbra lévő első ajtót és bejutunk egy kamrába (STORAGE CLOSET). Felülről a második polcon a második üveg leírata: "NO GHOST! Kísértetek, vámpírok, szellemek és egyéb nemkívánatos lények ottl! Nyílssuk ki az üvegcsét (olyan bűdös, mint egy sebesült görény — egyébként a szög emlékeztet az egész házat átllengő rothadt illatra) és amikor legközelebb a földszintre folyosón a kísértetbe betlünk, óntsuk rá (OPERATE). Ez jót tesz neki: sárá olvad, majd teljesen eltűnik (Fontos, hogy az üveg nyitva legyen!)

• Ugyancsak a Storage Closetben, az anti-kísértet üvegcsé mellett találjuk a Spider Cider sprayt, amelynek leírata arról tanúskodik, hogy ismert lovarkutató tudósok szerint nagyszerűen alkalmas pókszabesűek elkábítására. A Parlorból nyitó veranda korlátján véletlenül egy hatalmas fekete pók szaladgál. Fújunk a sprayből a korlát (t) egy csíkot, visza a szobába és jöjünk ki megint (a pók minden látogatásnál csak egyszer szalad végig). A mostaninál azonban érdekes megfigyelésben lesz része teljesen elkábul. Nem dögölt meg, fel lehet venni, eselleges későbbi használatra

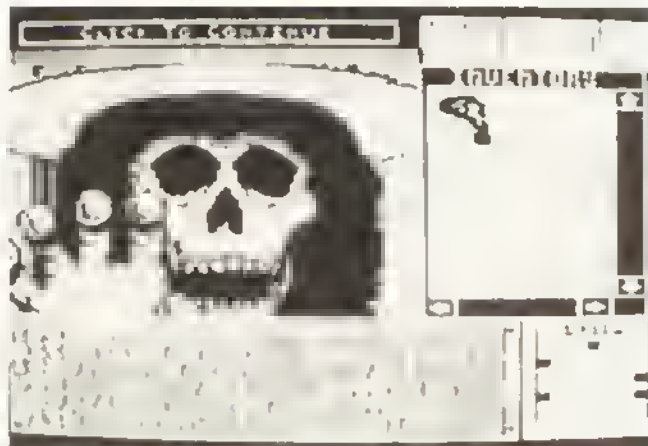
• A Libraryben az esztalon egy régi könyvvel találunk, ami még a háznál is régebbinek tűnik. Kinyitása után egy csomó latin kifejezés delinicióját találjuk benne — az egy User's Guide varázsláshoz: **Instantum**: Azonnali, hirtelen, pillanatszerűen bekövetkező dolog; **illuminatis**: Izzó lehar fény; **Projectum**: Valaminek a mozgásba hozása, elmozdítása; **Spource**: Kis láng, szikra; **Specan** Beszélni, beszélgetni; **Healed**: Fej, koponya, Magistenum, Rejtély, Itok; **Abraxas**: Ez egy bűvös azó, amelyet a megidézett varázslat végrehajtódik ('RETURN' a varázslásban). További segítség található varázsláshoz az emeleten lévő Bedroom-ban: az ágy mellett álló éjjeliszekrényt kinyitva egy tekercset lelünk, amelyen kinyitása után hat szót (két varázsgót) találunk: **Specan**



△ Ezt a képet nem túl nehéz előcsalogatni...

Healed Abraxas és Instantum Illuminans Abraxas. A "szótárból" kinézve a szöveget, ez kb. a "Beszélj Fej" illetve az "Azonnali villámcsapás" varázslatokat takarja. A varázsgót elmondása SPEAK+tárgy kijelölése után történik: a program várja, hogy mit akarunk a tárgynak (vagy élőlénynek) elmondani

▽ Hát az mégsem Scarlet O'Hara



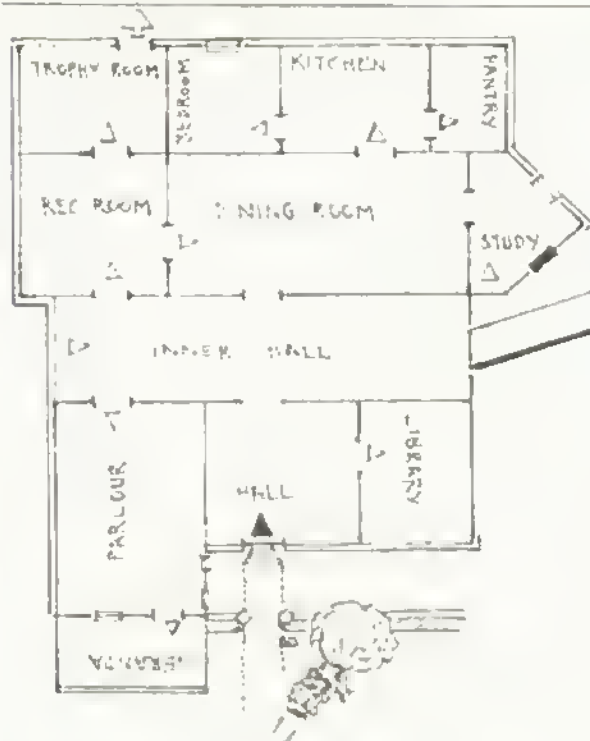
• Noha úgy tűnik, mintha a képiázt játszan velünk; az adott helyszínen egy kis figura rohan át a kezében egy hatalmas kulcsot lóbálva. A Master Bedroom éjjeliszekrényén egy munkanaplót találunk, amelyben a következőket találjuk "Dreacan felült már min ludok uralkodni. A legjobb tanítványom volt, de most már Mestermek képzelet magától. Bár hatalmas már erős, szellem még gyengre. A mohóság és a hatalom sötét szellem könnyen hatalmukba kente. A szolgálai, aki sokkal óvatosabb, mint én, elzárta a csillagot a pántrelküli dobozomban. Vers: El vannak zárva az ő pillantásai! — elrejtettam a kulcsot, egy szék tudja, hol". Tehát egy kulcs van

előtérbe valamelyik székben. A Kitchenben a falon egy csomó kés lóg, amelyek közül a bal oldalt kettő (egy Ginsu és egy fonyhatós) nagyon éles, tehát alkalmas székszabdálásra. Mielőtt valaki vad kikapongással faldarebálná az összes kártyát a berakásos kis házikóban, aláuljuk, hogy a kulcs a Hallban van a bejáratnál. A csillagos szőnyegen álló bal oldali szék rejtő. Ez nyitja a *Atticlor Bedroom*ban lévő nehéz tölgyasztalként. Először is két lekerest találunk, amelyeken ismerős pecsét tűnik elő. a saját fertába hatápo kiva



A felső lekeres tartalma "A kerti utvesztő szíve rejt a Blothney ékkövet. Számos helyre nem juthatsz be addig, amíg nem nyitod ki a 'ajtót'." (Felhívunk a figyelmet arra, hogy a kertben balra egy épülethez jutunk, amelynek a felirata *Magisterium* — a szótárból pedig már elővehettük, hogy ennek a szónak a jelentése írók.). Az első lekeres tartalma: "Arany, ezüst, higany, kulcsot formáz vigen!" (Elnézést, szabad fordítás volt...) A felirata szerint higany lehet az aranykupakos kis üvegcsőben, amit ugyanitt találunk, egy ezüsttálca van a *Pantry*ben; sőt, a nyakunkban lógó amulett pedig aranyból van... Szóval az alkotóelemek meglelték — de hogy lesz ebből kulcs?! Egy másik elképzelésünk az adott okot, hogy a *Study*ben, az íróasztal liókjában egy csomó kártya volt, amelyeken néhány elem tulajdonságai voltak felsorolva. Itt voltak az említett sorozatok is a periódusos rendszerből — tehát gondoltuk, hogy nem olvasztani kell a "kulcsot", hanem az elemzamat felsorolása nyit egy ajtót (a *DEJA*-ban is volt egy számszáz asztal). Sajnos hiába mondogattuk a zárt ajtóknak, hogy 79-47-80 — egyik sem akart kinyitni tőle.

A negyedik lelet az a bizonyos pántnélküli doboz, amiről a *Mesler* naplójában olvashattunk: talán egy csillagot — sajnos légmentesen le van zárva, sehogy sem tudtuk kinyitni.



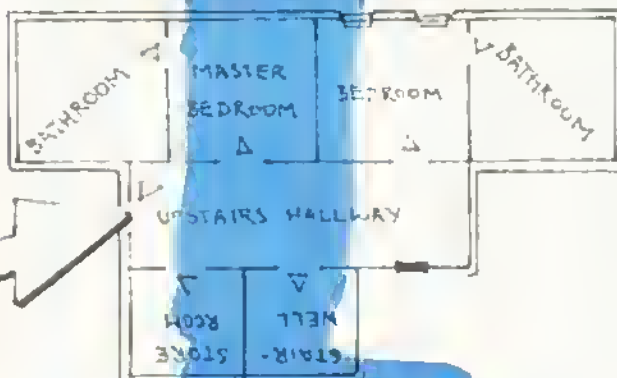
• A kertben lévő kápolna ajtaját két kutya őrzi. Egyelőre nem bántanak, de ha megismadnánk őket vagy át akarunk a templomajtón menni, akkor szétmarnégnak (a játék meghatározása szerint: "lefotozódz kutyaelődellé..."). Ellenük hasznos az egyik varázsigé: *Instantum Illuminatis Abraxas* elmormolása után fény villan fel és a kutyák szépen elűnnek.

• A *Chapel*ben az oltáron egy kis lekerest találhaló, ami bizonyára jól jön különféle vallási összejöveteleken — vegyük tehát magunkhoz, hátha lesz ilyen is. Erre az oltár elmozdul a helyéről és alatta egy lejárat jelenik meg. Elég undorító bűz tanyázik odalent a mélységben. Azonkívül egy hatalmas pók is, szóval a program azt javasolja, hogy egyelőre ne menjünk le. A *Storage Room*ban találhalunk egy lemdobozt, amelyben a felirat szerint rovarirtó található — csak van vele egy kis probléma: zárva van.

• Ugyancsak a *Chapel*ben találunk egy márványoszlopon nyugvó mellszobrot. Valami szakállas figurát, ábrát, atívet elmormolhalunk egy *Specan Hód Abraxas* varázsigét. Ettől lágtón meg is fog szólni: "Mesler, kérlek nyisd meg az ajtót a Csald erre szerencsétlen fajja előtt, de ne engedd őt sórtatlan utzni." A templom bal oldalán lévő ajtó addig zárva volt, de most megnyílik az új rejt kereszút a *Church Ground*re.

• Ha most kimennénk a megnyit ajtón, akkor egy szellem fogyasztana el bennünket néhány másodpercen belül. A feliraton azt mondta, hogy nem egészegeas szűkben utazol — ergo világosságot kéne gyújtani. A *Pantry* felső polcán jobbra egy doboz gyufája bukkanhatunk, amelyben 9 szál gyufa hengerig a *Chapel*ben bevezető le) mellett egy kandallóban tartunk, rajta pedig 9 szál gyertya van. Nyissuk ki a gyufatálcát, OPERATE-oljuk az egyik szálát a száltyán, majd az egy gyufát a kandallóban. Mind a 9 gyertya meggyullad. A kandallóba vegyük megunkhoz és ezzel már ki tudunk menni a *Church Ground*re — a szellem megjed a gyertyák fényétől és rövid repülés után visszatér természetelleni otthonába. Az út folytatása a labirintusba (*Maze*) torkollik, amelynek egyik helyét zombik védik (ha beropogunk a sírköveken, akkor előbb is találkozhatunk valamelyikkel). Az íment elővasott info szerint az utvesztő repti magában a *Blothney* gyémántot — a *Magisterium* bejárata felett egy jellegzetes bemélyedés található, valószínűleg az ajtó az ékkövet ide befekve nyílik meg. Ne porsze csak annak, el! Ajut a zombikon és megtalálja.

Hm, hát ennyit kellett tőlünk. Ugyan meglehetősen logikus így a dolog, de hát mi lögyünk, he annyien kérétek és csak ennyire jutottunk? Ez a játék számunkra végképp bukas, tökéletes zsákutca — aki már járzott ilyen kalandjátékál, az elképzelheti, hogy mi össze nem szenvedtünk vele és mi ki nem találhatunk, de hát egyszerűen nem sikerült továbbjutnunk. Persze még egy csomó mellékes dologra rájöttünk (nem soroljuk, mert nagyon hosszú lenne), de mivel nem tudjuk, hogy mire szolgálnak vagy mire lenne jó a megszerzett info, inkább nem fogadtuk le ezeket. Igazán szívesen vennénk, hogy ha valaki lényeges kérdésben (zombik elkerülése, az *ink blot* teren lévő info elővesése, stb.) továbbjutott volna, ekkor az megír na nekünk (talán egy közeli gutaérést akkorülhelne nekünk vele).

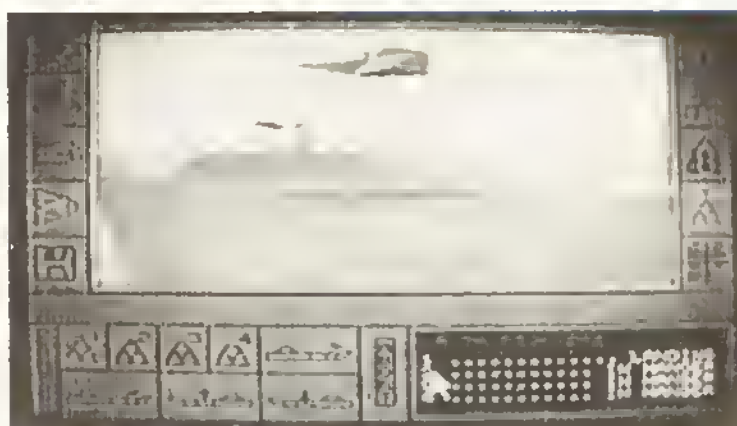


Carrier Command

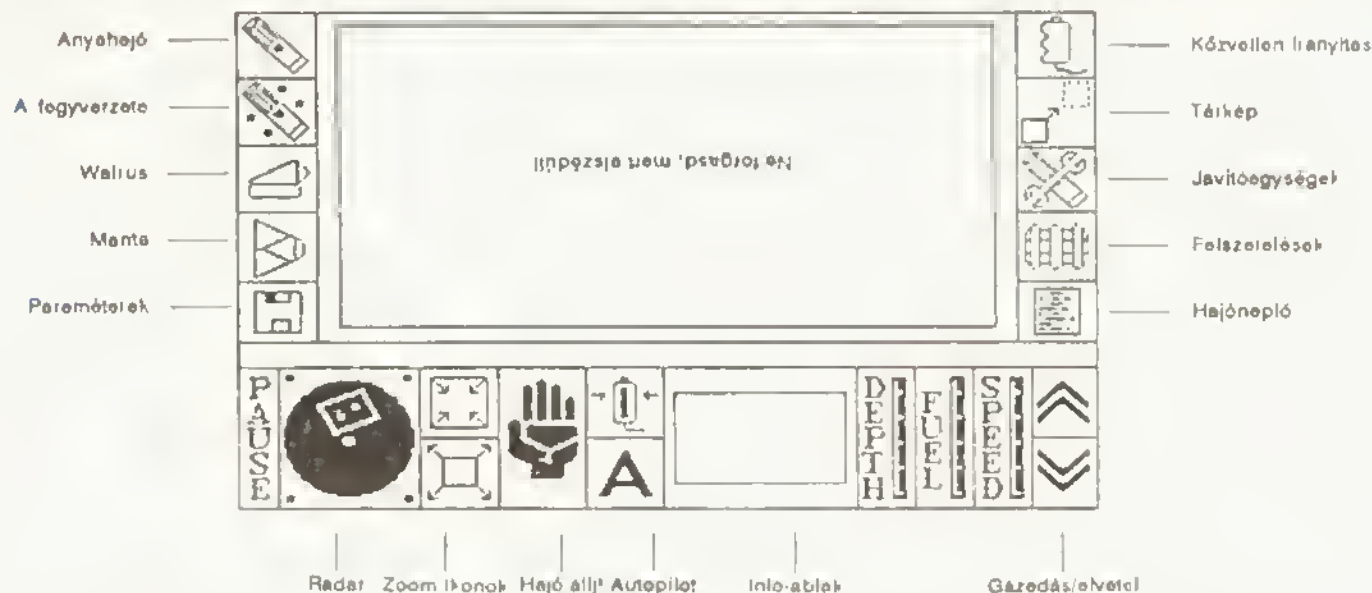
A magát names egyszerűséggel csak "Masters of Strategy" címmel hirdető Rainbird cég neve már elég régóta a minőséget jelenti a kaland és a stratégia/casual játékok rajongóihoz — gondoljunk csak az Amigán futó MIDWINTER-re, UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR-ra vagy 64-en is máris klasszikusnak számító THE PAWN-ra vagy mondjuk a WEIRD DREAMS-ra. A CARRIER COMMAND c. programjuk Amiga-verziójának megjelenése kb. 1 évvel előzte meg a 64-est és nagyon gyorsan felvezetett a kategória sikerlistájára — a 64-es verzió idén tavasszal jelent meg. A játéktól ugyan már megjelent valahol néhány információ, de hát azért még van mit látni róla és egy ilyen nagyszemű stratégiai játék megéri egy hosszabb misét is... Az előbbiekben az Amiga-verziót fogjuk ismertetni és a leírás közben valamit a végén kitérünk arra is, emiben a 64 különbözik róla.

A játék időpontja mondjuk a huszonvelehenyedik század, a helyszín egy 64 szigetből álló szigetek rendszere. A szereplők az Omega (ezek leszünk mi) és az Epsilon hipermodern anyahajók, amelyek két szembenálló hatalom potenciális fegyverei a szigetek rendszerének meghódításában és természetesen a másik kitérésében. A játékot kétféleképpen lehet indítani: a stratégiát (START STRATEGY GAME) választva a két anyahajó a szigetek rendszerét két ellentétes sarkból indul (vagyis a dolgok letelepítésétől kezdünk játszani); az akciójátékot választva (START ACTION GAME) a feladat ugyanaz, de a szigetek itt már fel vannak osztva és az anyahajókat az ellenséges Thermopylae sziget (kb. a szigetek rendszer közepén) előtt kezd. A játék célja nagy vonalakban a következő: a szabad szigetek elfoglalásával és bányászattal (RESOURCE), gyárakkal (FACTORY) és védelmi (DEFENCE) egységek telepítésével létrehozni a megfelelő anyagi támogatást biztosító utánpótlási vonalakat, megvédeni ezeket és végül elfoglalni az ellenség által megszállt szigeteket (ehhez természetesen az ellenséges anyahajót is ki kell nyitnunk). Mielőtt még nyakig merülnénk a fentori bevezetőbe, annyit még mindenképpen meg kell jegyezni, hogy a játékot nagyon nehéz megnyerni — aki nem szeret óránként üldögetni a gépe előtt, az jobban teszi, ha inkább valamilyen ragógumi-játék után néz (ironiail, hogy legyen benne valami izgalom is...).

Az indítás után az anyahajó kormánylásából kezdünk, az indítástól függően a Vulcan (bázis) vagy a Thermopylae sziget mellett. Az irányításhoz Amigán mindkét portra szükség lesz (64-en elég a PORT2): a portierrel az egérrel és a joystickkal is mozgathatjuk, de ha egy elindított Wairust vagy Mantát akarunk közvetlenül kormányozni, ekkor azt inkább célszerű joystickkal. Az összes kiválasztáshoz bal click szükséges, az aktiv ikonok mindig világoskék (64-en sárga) színűek. A jobb click (64-en 'SPACE') kapcsolódóként működik: a portier eltűnik és az anyahajó az aktuális Manta, az aktuális Wairus vagy a hajógyűj mozgását tudjuk az egérrel vagy a joystickkal irányítani (újabb click a portier ismét megjelenik és ismét a kiválasztás üzemmód lép érvénybe). Első látásra elég borzalmas fevelkád utelkodik az ikonok között, de nem kell elkeseredni: ha valamelyikre ráclickelünk, rögtön újabbakat kapunk. Kezdetben valahogy így néz ki a képernyő:



△ Elrepül a búzka Manta, a a szigetet felrobbantja (Amiga)



A bal oldalon látható ikonok állandó, ezt felhasználjuk akár kórnunk is. ezekkel az ikonokkal határozhatjuk meg, hogy melyik egységnek akarunk parancsot adni, azaz a jobb oldalon és alul milyen ikonok jelennek meg. Kezdetben az anyahajó irányítása az aktiv, ennek az ikonok van az ábrán is. 64-en a játéktól a képernyő felső részén teljesen elfoglalja, alatta vannak az ikonok: ebből mindig az első öt felül meg a főmenünek, az utóbbi öt pedig az almenükhöz szolgáló ikonoknak.

Az első sorban lévő PAUSE ikon minden helyszínen megtalálható — jelentése nem sikerült rájárnunk, de nem kért, hogy pause (azaz pauszpeplira másolja a képernyőt).

Emellett látható a radar, ami mindig annak a járműnek a radarja, amelyik éppen direkt irányításban van. A használatát telán nem kell bemutatnunk.

A radar mellett két ikon a zoom, azaz a nagyítás/kicsinyítés parancsokat takarja (van néhány leplező). Ha a leplező aktiv, akkor valamelyik zoom használata a térképáronhoz köthet — ha nem, akkor a radarra.

A két ikonnak az anyahajó mozgásának szorok, választására a sebesség nullára csökken, azaz az anyahajó megáll (például ajánlott alkalmazni, ha sziget felé haladunk és elkezdett csökkenni a vízmélység).

A két melletti felső ikon ugyanolyan cél szolgál, mint a két, csak a körmenylepke állítja egyenesbe (az anyahajó forgása megáll).

Az a felső ikon az autopilot funkciót kapcsolja ki/be. Ha aktiv, ekkor az aktuális jármű a térképén utoljára beprogramozott célpont felé halad és ha azt elérte, akkor ott megáll (ha nincs célpont az adott járműnek meghatározva, akkor NO COURSE SET hibaüzenetet kapunk).

Vigyázz! Az autopilot nem figyel, hogy a célpont felé van-e valamilyen terep akadály, hanem usgy! — nyílegyenesen, átkon-bokron karaszolva arra tart! Az évek meg a bókai még hagyján, de sem a Wairus, sem a Manta nem kedveli, ha mondjuk az anyahajón keresztül akarunk menni vele (báls a pusztul egy ilyen szomorú dologba). Azonkívül az anyahajó sem kétéltű, tehát próbáljunk vele a vízen közlekedni. Az autopilotot csak akkor aktiváljuk, ha a jármű a célpontig szabad terepen mozog (a Wairust például célszerű manuálisan kizozni a szigetről).

Az Info-ablakban az aktuális jármű adatait látjuk: POSITION mutatja a koordinátát, BEARING a haladási irányát fokban, az ISLAND pedig a hatótávolságban lévő szigetek jelzi.

A DEPTH melletti skála jelzi az anyahajó előtt lévő vízoszlop magasságát. Ha egy szigethez közeledünk, ekkor rohamosan csökkenni kezd. Ilyenkor álljunk meg azonnal (a sziget mári úgylis hatótávolságban van), különben zétornának ütközünk és a szerelőrészleg javíthatja egy derébig az anyahajót.

A FUEL mutatja az éppen aktuális jármű (jelenleg az anyahajó) rendelkezésére álló üzemanyagot. Mindhárom jármű eltérő üzemanyaggal megy, szóval ezekre a mennyiségekre nem árt odafigyelni: a *Walrusok* és a *Manták* üzemanyagot gyártan szőpen megsemmisülnek — az anyahajó nem, de ha a nyílt tengeren kifogyunk az üzemanyagból, akkor a játékok fel is adhatjuk, mert a tengeren nem tudunk üzemanyagot felvenni!

A SPEED műszer mutatja az aktuális jármű sebességét. Bal clickket a skála valamelyik pontján tudjuk a sebességet a kívánt mértékre állítani (az anyahajónál ugyanerre szolgál a jobb oldalon lévő két nyíl is). Az összes jármű képes tolatásra (ha velemlnek nekiütközik, mindig automatikusan hátramenelbe kapcsol) — a megállást az jelenti, ha az első osztáshoz állítjuk a sebesség értéket.

Az első ikon sor és a játékképernyő között található az üzenetsor. Itt jelennek meg a szigetek megtemadásáról/elfoglaltásáról, a megiongáldott/megsemmisült járműveinkről vagy a hibásan kledott parancsainkról szóló üzenetek. Most nezzük sorban az almenük ikonjainak jelentését (meg az almenük almenüinek az ikonjait is).

Parancsok az anyahajónak

Ez az ikon sor aktív a játék elején. Innen adhatunk közvetlen parancsokat az anyahajónak, javíthatjuk a berendezéseit, megsemmisíthetjük a lehetséges felszereléseket és szabályozhatjuk a gyártásukat, valamint megnézhetjük az utolsó üzeneteket.

1. Direkt irányítás (64-en ezt a funkciót egy joystick szimbolizálja). Ennél az almenünél aktív az ábrán látható ikon sor. Anyahajónál általában nem fontos a közvetlen kormányzásra átkapcsolni (jobb click), inkább az autopilotot használjuk a szigetek közötti mozgásnál. Csak akkor van szükség rá, ha a következő szigethez csak úgy tudunk eljutni, hogy előbb meg kell kerülni az előttünk állót vagy megtámadott bannunkat az ellenséges anyahajó.

2. Térkép Választására a játékképernyőn megjelenik a térkép, alul pedig a térkép ikon sora. Kék szín jelzi a mi fennhatóságunk alatt álló szigeteket és piros az ellenfelet, a zöld szigeteket egyelőre még senki sem bírta elfoglalni. A villogó pont mutatja az anyahajó autopilotjának a célpontját (közeli egy C betűt látnunk benne), fehér pixel (megfelelő nagyítással légfelvétel) pedig magát az anyahajót (az ellenfele nem látható a térképen). Mindenekelőtt zoomoljunk annyit, hogy lássunk is magunkból valamit. A zoom arra a helyre vonatkozik, amit a fehér keret határol — ezt a nyílakra clickelve tudjuk mozgatni. A térkép kétféle üzemmódban használható, amit a PAUSE melletti CARRIER MAP/RESOURCE ikonnal tudunk átkapcsolni.

A CARRIER MAP-on tudunk célpontot kijelölni az anyahajó autopilotjának. Clickelünk a térkép bármelyik részére és ott egy X alakú szimbólum (kicsiben villogó pixel) fog megjelenni — ha ez célpontra megfelel, akkor clickelünk a PROG ikonra, a szimbólum célkereszt formájára vált és NEW COURSE SET üzenet jelzi, hogy az autopilot bekapcsolás után ebbe a pozícióba fogja irányítani az anyahajót. Új célpontot természetesen bekapcsolt autopilottal is megadhatunk, az anyahajó pedig rögtön az új irányba fordul. Az autopilot célpontját a CLEAR-ra clickelve törölhetjük. Vigyázzal, ha az autopilot be volt kapcsolva, akkor a célpontra történésnél ugyanúgy hagyja az irányítást, ahogyan az autopilotban volt: továbbra is teljes sebességgel szőguld vagy fordul! A zoom ikonok mellett kérdőjelet arról a szigetről jelent meg infót, ami a fehér keretben van (természetesen ha több sziget is van a keretben, akkor is csak egyről). A NAME a sziget neve, POSITION a koordinátái, AREA a területe négyzetkilométerben. A CONTROL ugyanazt mutatja szővoggal, amit a színok: szővveléges (FRIENDLY), ellenséges (ENEMY) vagy független (FREE). Az ISLAND TYPE a sziget típusát jelzi (RESOURCE/DEFENCE/FACTORY/BASE), de csak akkor ha saját szigetről van szó (sajnos!). A típus attól függ, hogy milyen egységet telepítetünk a szigetre, BASE csak a Vulcan lehet. A gyári (FACTORY) típusú szigetek nagyreszt a felszerelések (SUPPLY) gyártása folyik, míg a bányászó (RESOURCE) típusúakon főleg üzemanyagot (FUEL) termelnek. Amíg az ellenfelet nincs a közelünkben, addig ilyen szigetekel csinálunk, hogy a későbbi küzdelemre biztosítsa legyenek az anyagi feltételek — főbb RESOURCE- és FACTORY-sziget az utánpótlási vonalban = nagyobb mennyiségű utánpótlás. A védelmi (DEFENCE) szigetek gyakorlatilag nem termelnek, viszont ezeket az ellenséges klissé nehézkesen tudja elfoglalni, mert egy csomó huncutság fogadja az ide látogatót vidám agresszióval (majd mi le megöljük, hogy milyen jópofa dolgok esnek a nyakunkba az ő DEFENCE-szigetein). A kérdőjelet feletti ikont választva a térkép azonnal az anyahajó pozíciójára kapcsol a legnagyobb nagyításban. A REPORT-ikon alepállapotban aktív, hagyjuk is úgy — ki kapcsolva nem kapunk üzeneteket az üzenetsorban (bár egyébként elég szomorú nézegetni, hogy ő mennyi szigetet elfoglat, míg mi egyet összeszorogotunk megunknak...)

Az utánpótlás (RESOURCE) üzemmódban a két szembenálló fél utánpótlási vonalait szemlélhetjük. A zöld vonalak a jelenlegi pozícióhoz közel fekvő független szigetekhez vezet utat mutatják — célszerű egy ilyenhez menni, mert csak ezt lehet az elfoglaltas után azonnal bekapcsolni az utánpótlási hálózatba! A jobb oldalon az info-ablakban látható, hogy hány gyár-, bányász és védelmi típusú szigetünk van. Az első részén STOCKPILE ("Áruba") mutatja, hogy az utánpótlást melyik szigetről lehet összeszedni. Új áruraktárat a PROG-ra clickelve tudunk kijelölni (célszerű annak azt választani, aminél éppen állunk vagy amelyikre éppen megyünk), az lesz az új stockpile-sziget, amelyik a térképen látható. Természetesen csak saját szigetel lehet stockpile-szigetnek kinevezni. Új stockpile kijelölése után egy újabb click szükséges a PROG-on, hogy megkezdődjék az áruraktárátítása ide (STILL IN TRANSIT). A többi ikon megegyezik a másik üzemmóddal, kivéve a kérdőjelet feletti, az az aktuális stockpile-szigetre állítja a térképet (useful opció, ha tankolni ekerünk menni).

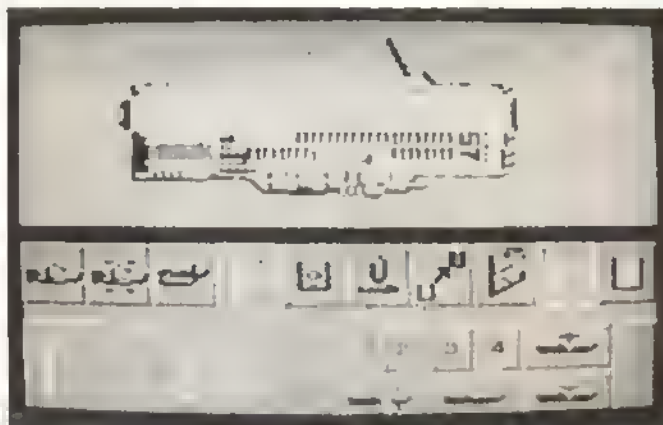
3. Javítóegységek: Idekapcsolva a játékképernyőn az anyahajónak képét szemlélhetjük 3D vektorgrafikában, forgalva. Az első sorban lévő ikonok a hajó egyes egységeit szőbolizálják, valamelyik választása után megnézhetjük, hogy az adott rész hol helyezkedik el, a felső sorban pedig megjelenik a neve, javítási fontosságának prioritása (PRIORITY) és a rongálódásának a mértéke (STATUS) — az utóbbit az elszőneződése is mutatja. Ha a berendezés hibás és javítják, akkor UNDER REPAIR, ha ennél most éppen fontosabb javítás van, akkor PENDING felirattal jelenik meg itt. Hiba esetén a STATUS-sor előtt jelenik meg a rongálódás következménye.

Az ikonok alatt látható azazalékbán kifejezve, hogy mennyire ép az adott berendezés, jelenlészű sorban a következők: motor (ENGINES), radar, *Walrus* és *Manta* távirányítás (COMMUNICATIONS), a hajóágyú mozgáló berendezése (OBSERVATION TURRET), hajóágyú (LASER CANNON), zaverőberendezés kilővője (FLARE LAUNCHER), *Hammerhead* rektálék (SURFACE TO SURFACE MISSILES), a *Manta*-hangar lifto (LIFT), a javítóegységek (AUTOMATIC REPAIR SYSTEMS), hajóágyúkezelő (STRUCTURE). A szerelőegységek teljesen önállóan dolgoznak és a meghibásodásokat a prioritási sorrend szerint veszik sorra. Ezt az ikon sor utolsó ikonjával lehet beállítani. A HIGH-ban lévő képük az elsőbbséget — az utolsó három célszerű ebbe rakni, a többi MED-be. Ha egyszer már beállítottuk a prioritásokat, akkor ezt a részt már nem kell többet használnunk.

4. Felszerelések. A játékképernyőn megjelenik a lehetséges felszereléseket ábrázoló ikon sor (az ikonok előtt számok mutatják a az anyahajó rektárelban rendelkezésre álló mennyiséget, alul pedig az utánpótlás menüje. Az ikonokra clickelve sorra néhány információt kapunk a cucektól és alkalmazási lehetőségeikről.

Assassin levegő-levegő rakéta: Rövid hatótávolságú, intívevörös önzetárló rakéta. Fő használata ellenséges repülőgépek elleni bevetés légharcban. A *Mantákra* tudjuk 1-2-3-as csoportokban felpokolni őket. Használatuk a következőképpen történik: ha a *Manta* aktuális foggyere rektáre és direkt módon kormányozzuk (jobb click után), hozzáunk be valamilyen lehetséges célpontra a célkeresztbe és nyomjuk meg a "lő" gombot (vagy az egér bal gombját). A célkereszt villogva jelzi, hogy a célpontra befogta és újabb "lő" rektáre ki is lövi rá a rektát. Ber a leírás szerint repülőgépek ellen hasznos, nagyszerűen alkalmas a *Command Centerek* és egyéb objektumok elpusztítására is, csak közelről kell ledolni rájuk 3-4 lövést. Összesen 64 darab lehet a hajórektáiban belőle.

✓ A 2D a madártávlat érzését kelti... (64)



Harbinger föld-föld rakéta: Walrusról indítható rövid hatótávolságú, irányított rakéta földi célpontok ellen. Kilövés után a képarányon egy ablak nyílik, ami a rakétájába épített kamera adását mutatja. A fehér pont jelzi a becsepódás várható helyét (tartjuk a célpontot), a jobb felső sarokban a hátrahívó repülési idő látható. Találat akkor lesz sikeres, ha a rakéta az idő lejártá előtt eléri a célt — egyébként felrobban. Pontos találatból kettő már elég egy **Command Center**nek.

Hammerhead felszín-felszín rakéta: Nagy hatótávolságú, alacsonyan repülő rakéta felszíni célpontok ellen. Automata radarirányítással repül, a radarjának a hatótávolsága 3 km. Kilövéséhez előbb egy felderítő rakétát kell indítani, amely először célpontok után héz.

Quaker késleltetett hatású bomba: Nagy hatékonyságú bomba, a **Manta** leggyere. Stuka-módszerrel kell célba juttatni, azaz meredek zuhanótámadás után számíthatunk pontos találatra. Az ismertető azt írja róla, hogy úszó célpontok ellen is használható, de nem ugrál a vízben — szóval lehet, hogy az ellenséges anyahajó ellen is bevetendő (mi nem próbáltuk soha) 20 db lehet a hajóraktárban belőle.

Quasar lézer: Közepes erősségű sugárlőzer **Mantához**, végtelen számú lövésre alkalmas. **Command Center**t sosem tudtuk kilőni vele, mert eddigre mindig elének fűtötték a védő vadászok, mire elegendő találatot bevünk volna vele — ellenben jól használható a védelmi szigetekben a **Walrus**okat vizsgáló radarok, egyéb kisebb objektumok és ellenséges **Manták** ellen.

Avatar pulzáló lézer. Nagy hatékonyságú lézer **Walrus**hoz. Megfelelő távolságból 3-4 lövéssel bármit ki lehet lőni vele, de mindössze 40 lövésre elegendő energia van hozzá.

Passive defense drone: Passzív védelmi robot az ellenség **Hammerhead** rakétái ellen. Egyszerre 4-et lehet használni belőlük, összesen 12-t vihetünk magunkkal. Kilövésük után a megadott sablon szerint vektorgyűrűt vonnak az anyahajóink körül.

Long Range Communication Pod: Nagy hatótávolságú kommunikációs rendszer **Mantához**. Normális esetben a gépeknek csak az anyahajó közvetlen közelében tudjuk irányítani — hatótávolságon kívül feljövő a látótérben először a "méhkosztás" nevű adás jelenik meg, aztán nemokára az egység szépen megismeri magát. Ha viszont letesszünk egy ilyen, akkor az egész területen, bármilyen távolságról irányíthatjuk. Alkalmassá teszi a **Mantát** például távoffelderítésre vagy ha messzebb felvő sziget ellen akarunk támadást indítani és most éppen tiszták vagyunk odahajózni (persze nem árt figyelni arra, hogy elegendő üzemanyag legyen a visszavételéhez is). Egy másik trükk ezzel a berendezéssel, hogy valamilyen kulcsfontosságú elágazásban lévő védelmi sziget repülőterére letesszünk egy **Mantát** négy **Assassin**nal — ha a szigetet támadás éri, akkor átkapcsolhatunk erre és felvehetjük a harcot az ellentől támadó **Mantával**.

Command Centre Virus Bomb: Vírusbomba, **Walrus** szállíthatja. Az ellenség kezén lévő szigetre vagy **Command Center** telepítésé nélkül is elfoglalhatjuk — csak előbb oda kell vinni ezt a bombát az övéhez és közvetlen közelről betölteni. Ha túl távol vagyunk a céltól, a bomba halálosan felrobbantja magát. A sikeres találatot bugyborékos hang jelzi és néhány pillanat múlva megjelenik az üzenetsorban, hogy a sziget független, majd szövetségessé. Csak akkor vesszük be, ha gyár vagy bányász sziget a célpont, mert a védelmi típusúban a **Walrus** szállítását csak előbb oda kell vinni ezt a bombát az övéhez és közvetlen közelről betölteni. Ha túl távol vagyunk a céltól, a bomba halálosan felrobbantja magát. A sikeres találatot bugyborékos hang jelzi és néhány pillanat múlva megjelenik az üzenetsorban, hogy a sziget független, majd szövetségessé. Csak akkor vesszük be, ha gyár vagy bányász sziget a célpont, mert a védelmi típusúban a **Walrus** szállítását csak előbb oda kell vinni ezt a bombát az övéhez és közvetlen közelről betölteni.

Automatic Command Centre Builder (ACCB): Automata **Command Center**-építő egység. Egy **Walrus** viszi ki a szigetre és elhelyezés után a szigeten található nyersanyagokkal felépíti először a **Command Center**t, majd a beállított típusnak (**RESOURCE/FACTORY/DEFENCE**) megfelelő épületeket (ezt a **Walrus** ba történő bepakolás előtt tudjuk beállítani). Mivel a **Walrus** elérte a sziget partját, kepcsoljunk át direkt irányításra és a fák között manőverezünk valamilyen szabad helyre. Tapadjunk rá a "tűz" gombra: egy ideig azt a szöveget kapjuk, hogy a hely nem alkalmas az egység letelepítésére (**NOT SUITABLE PLACE FOR AN ACCB**), de aztán velelöl majd sikerül letenni és azonnal megkezdődik az építés is. Amikor a **Command Center** megépült az üzenetsorban megjelenik, hogy a sziget most már szövetségessé (.. IS NOW A FRIENDLY ISLAND). Ellenséges sziget megtámadásánál is a **Command Center**t kell elpusztítanunk az elfoglaláshoz — a többi lerombolt épületet mindig azonnal elkezd újráépíteni. Nagyobb területű szigetekben akár két **Command Center**t is elhelyezhetünk. Maximum 10 db lehet a hajóraktárban.

Decoy Flares: Repülőgépszimulátorokból már ismerős csali, ami nagy erejű infravörös jelet bocsát ki az ellenség hőkereső (**Assassin** vagy **Hammerhead**) rakétáinak megévesztésére. Az anyahajó közvetlen védelmét hivatott szolgálni, a fedélzetről lőhetjük fel. Kilövés után kb. 20 másodpercig feljő létezik az anyahajó felett és magára vonja a rakétákat. 10 db lehet a raktárban.

Reconnaissance Drone: Felderítő rakéta. A rakétafejbe egy kamera van beépítve, amely felbővítés után egy ideig folyamatosan közvetíti azt a képet, amit a rakéta "lát". Ezek az adatok a **Hammerhead** rakéták irányítórendszerének szolgálnak adatokkal a lehetséges célpontokról — felderítés nélkül nem lehet kilőni őket.

Fuel Transfer Pod: Üzemanyagátviteli. Segítségével egy **Walrus** újratankolhat egy másikat, amennyiben annak elfogyott volna az üzemanyaga. **Manta** légyédelmi vadászgép: Nagy hatótávolságú vadászgép, amely az anyahajó közvetlen védelmére szolgál, de felhasználható a partszálló csapatok támogatására is. **Messzemenet** reakcióselejt később. A hajó hangábrában 4 lehet, azonkívül további 4 tartalék a hajóraktárban.

Walrus léghű porteszálló egység (AAV): Fegyveres támadó jármű partszálláshoz. Leggyengébb pontja a levegőből támadó ellenség. Használható ld. részletesen később. A hajó dokkjában 4 lehet, azonkívül további 4 tartalék a hajóraktárban.

Az első részben lévő ikonok jelentése a következő:

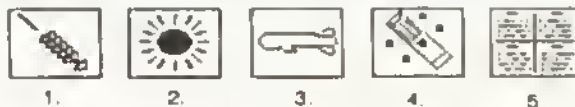
SUPPLY PRIORITIES: M. LOW/MED/HIGH-beállításokat szabhatjuk meg, hogy a gyárak makkora erőfeszítéssel gyártsák az adott felszerelést. Az ikonok között a fel/le nyílakkal lépkedhetünk. A **MAXIMUM** azt a darabszámot tartalmazza, amennyit ebből a cuccból gyártani kell — ha ez a mennyiség megvan, nincs további gyártás. A darabszámot a **MAXIMUM**-ra kattintva tudjuk beállítani, gépeink be a jobb oldalon lévő katalóguson az értékek (100-nál többel egyiknél sincs értelme megadni). Ha a fontossági sorrend két cuccnál megegyezik, akkor a darabszám fog dönteni közöttük az előbbségről. A játékok elején minden LOW-ban van és 0 értéken, tehát ezt minél előbb állítsuk be, különben a gyárak nem fognak semmit gyártani. A beállítások után **EXIT** választásával lépünk ki (CANCEL-re azok az értékek fognak visszaállni, amelyek az új beállítás előtt érvényesek voltak).

FUEL PRIORITIES: Ugyanez, mint az előző, csak üzemanyaggal. A három járműfajta üzemanyagkezelését az első sorban folyamatosan láthatjuk — az **AIRCRAFT** és az **AAV FUEL** a **Walrus**ok és **Manták** rendelkezésére álló összes üzemanyagot mutatja, amiből 1 db feltankolása csak nagyon csekély mennyiséget fogysz. A játékok során első sorban az anyahajónak lesz szüksége üzemanyagutánpótlásra, tehát a **CARRIER FUEL**-t állítsuk HIGH-ba, a többi pedig hagyjuk LOW-ban.

FUEL és SUPPLY TRANSFER: A **TRANSFER**-ikonokat csak akkor használhatjuk, ha a **stockpile**-sziget mellett parkotunk. Választásuk után a bal oldali szalagon látható, hogy mennyi terméket a gyárak, a nyílakkal pedig át tudjuk pakolni a szállítóegység rakterébe, ami majd az anyahajóra szállítja ezeket. A szállítóegység kapacitása elméletileg végtelen, a program csak azt figyel, hogy a szállítandó felszerelés nem érte-e el azt a limitet, amennyi az anyahajón maximum lehet belőle (**LIMIT OF ACC TANKS HAS REACHED** üzenet jön, ha igen). A termelés nyilvánvalóan annál jobb, minél több gyár- és bányász típusú szigetünk van. Vagyunk lygtembe azt is, hogy időbe telik, amíg a **stockpile**-szigetre átszállítják az utánpótlást.

Mivel beállítottuk, hogy a szállítóegységnek mit kell elhozni, indítsuk el a **SUPPLY PRIORITIES** mellett lévő ikonon (**RESUPPLY DRONE LAUNCHED**). Nemokára visszatér és a hajó raktárát automatikusan feltölti azaz, amit hozott. Az **ABORT** ikon választásával leállíthatjuk az átrakodást. Ugyanazon a **stockpile**-szigeten csak bizonyos idő eltelté után lehet ismét tankolni (időbe telik, míg az újabb adagot átszállítják ide) — ha ez még nem történt el, a szállítóegység indítási kísérletére **RESUPPLY DRONE CURRENTLY NOT AVAILABLE** üzenetet kapunk.

5. Hajónapló Választása után megnézhetjük azokat az üzeneteket, amelyekel az elmúlt 5 percben kaptunk az üzenetsorban. A feliratok előtti szám jelzi, hogy az üzenet mennyi ideje érkezett, az 5 percnél régebbieket automatikusan törölödnék. A **CLEAR** választásával mi is törölhetjük a hajónaplót.



Az anyahajó fegyverzete

1. Lőzer: A fedélzeti lőzer jóval erősebb, mint a **Manta** vagy a **Walrus** által szállítható lőzerak. A nyílak választásával tudjuk lépésenként forgatni az ágyútornyot illetve a lövés szögét változtatni, de jobb klikkkel átkapcsolhatunk közvetlen irányításra is és úgy mozgathatjuk, mintha valamilyen jármű lenne (lőni is csak így tudunk vele). A zoom-ikonokkal maximum nyolcszorosra növelhetjük a látótérben lévő kép nagyságát, amit a bal felső sarokban jelöl a program (ilyenkor kevésbé pontos a célzás: az ágyú egy kicsit belra lefelé fog hordeni). Némi szórókezes után esetleg ki lehet lőni így is valamilyen épületet, bár az ágyú támadó **Manták** illetve az ellenséges anyahajó elleni harcban használható igazán jól. A zoomok mellett ikonoknak ugyanaz a feladata, mint az anyahajónál: megállítják az ágyú vízszintes illetve függőleges elmozdulását. A jobb oldalon lévő skála (**TEMP**) az ágyú melegedését jelzi: gyakorlatilag végtelen töltet van hozzá, de ha sűrű egymásutánban tüzelünk, túlmelegszik és leáll (**LASER OVERHEATED**).

Infravörös csali: Akkor áldemes beválni, ha észre vesszük, hogy az ellenség *Hammerhead* rakétákat indított vagy ellenséges *Manták* támadtak a hajóra. **FLARES IN STORAGE** mutatja, hogy hányat lehetünk fel, **FLARES ACTIVE**, hogy hány van a levegőben, **LAUNCH** választásával lövellünk ki újat. Egy csali kb. 15-20 másodpercig topog a hajó körül.

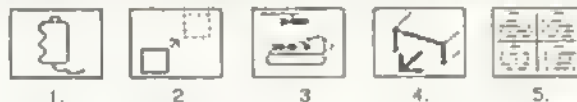
Hammerhead rakéták: **VIEWING DRONE** és **MISSILES IN STORAGE** jelzi a rendelkezésre álló készletet a felderítő rakétákból és a Hammerhead-ekből. **LAUNCH**-ra felderítőrakéta indul a fedélzetről majdnem függőlegesen (kicsit hátra) felfelé és a képernyőn azt látjuk, hogy a rakéta mit "lát". Ha a látótérben megjelent valamilyen célpont, kapcsoljunk gyorsan jobb clickkel a célkeresztre, vigyünk rá a pontot, majd újabb jobb click után válasszuk a **LAUNCH**-ot és a Hammerhead megsemmisül a cén. Újabb felderítőrakétát csak azután lehet indítani, miután az előbbi lepotyogt.

Védőrobotok: Hammerhead-rakéták elleni védekezésre szolgálnak. A **DRONES IN STORAGE** jelzi a hajó rakétáiban lévő mennyiséget, az **ACTIVE** hogy hány van kinn. A droné-okat a középben lévő két ikon választásával tudjuk kiküldeni/behívni, egyszerre max. 4 db lehet kinn. A jobb oldalon lévő + és - jelekre clickelve tudjuk a megfelelő védelmi alakzatot kiválasztani, a **SELECT**-re a kilőtt droné-ok az alakzatnak megfelelő pozíciókban vándorolnak. Mivel a hajó mozgását követik, célzásu már a játék elején kilöni őket, hogy alkalomadtán mai csak a: kelljen rendezni őket.

Státusz: Az anyahajó négy védelmi egységének szöveges állapotleletése jelenik meg a képernyőn (készletük, longelődés mértéke, stb.).

64-en csak a Hammerhead rakéták találhatóak meg ezekből a leggyerekekből, viszont ott sokkal jobban használhatóak, mint az Amiga-verzióban (a felderítőrakéta sokkal tovább repül, tehát nagyobb az esélye arra, hogy valamilyen célpontot lefedez).

Parancsok a Walrusoknak



Az almané első eleme ugyanaz, mint az anyahajónál (64-en joystick) átkapcsolhatunk az aktuális *Walrus* kobinjába és onnan közvetlen irányításra. A sziget partjának előlése után (**WALRUS HAS ENCOUNTERED THE BEACH**) erre lehetetlenül szükség van, mert autopilottal irányítva valószínűleg egy csomó főt fog megtalálni és nem sokára össze is töri magát. Az első létszen lévő ikonokban a számozottakkal lehet kiválasztani az aktuális *Walrus*-t, a mellette lévővel pedig a forgását állíthatjuk le. Az első sorban lehet kiválasztani, hogy közvetlen irányításnál a "tűz" gombja melyik felszerelést fogja használni (ha nincs ilyen cucc rajta, akkor természetesen semmi sem fog történni): az első az *Avatar* lézer, a második a *Harbringer* rakéta vagy a vírusbomba, a harmadik az **ACCB**, a negyedikkel lehet az autopilotot ki/bekapcsolni, az ötödikkel pedig üzemanyagot átadni egy inaslt *Walrus*-nak (ha vittünk magunkkal **Fuel Transfer Pod**-ot). A képernyő közepén lévő ablakon clickelve ugyanazokat az infokat vizsgálhatjuk, mintha a státusz ikonra kapcsoltuk volna be. A **FUEL** mutatja az aktuális *Walrus* üzemanyagát, a **SPEED** a sebességet. A sebességnél itt is az első osztás a stop, legjobban rútvorc (gázadás/elvétel click a megfelelő helyen — teljes sebesség csak számozólódn). A jobb oldalon lévő két ikon közül a felsővel a *Walrus* radarját tudjuk bekapcsolni, az alsóval pedig háttérnézhetünk.

Ha ellenséges védelmi szigetet támadunk, akkor soha ne küldjünk *Walrus*-t, amíg a *Manták*kal szél nem vettük a *Command Centert* a szigeten, mert semmi esélye nincs (szétlővük a védő *Manták*-t). Ha győlt vagy bányászó szigetről van szó, akkor lehet esélye a *Command Center* ellen egy vírusbombával vagy néhány sorozat rakétával, de vigyázzunk a földön lohangoló kis csillagokkal (talán rakéta lönne?). Amiket azok a kis épületek indítanak, amik úgy néznek ki, mint egy tv az ötvenes évekből. Fával vagy egyéb dologgal történő összeütközésből a *Walrus* 4.5-öt is klobi, de rakétateleleiből kettő már bőven elég neki az oxiáláshoz. Lehetőleg ne kóricáljunk túl messzire az anyahajótól, mert csak egy bizonyos távolságig tudunk irányítani *Walrus*-t: ha az üzenetsoi "telemetrikus zavar" jelez, a *Walrus*-ból mákosészttől fogunk látni — ilyenkor adjunk meg az autopilotnak egy anyahajóhoz közel lévő célpontot és kapcsoljuk be. A túl messzire került *Walrus* megsemmisül.

A felszerelések használatáról már volt szó az előbb, most nézzük az elemző ikonjait:

2. Térkép: Az anyahajóhoz hasonlóan új célpontot edhetünk meg az aktuális *Walrus* autopilotjának (a térkép bekapcsolásakor mindig ugyanazt a részt fogja mutatni, ahol a *Walrus*oknál utoljára használtuk). Mivel egyszerre több is irányítható külön-külön, a **PROG** választása után az új kijelölt célpontban annak a *Walrus*-nak a száma jelenik meg, amelyiknek ezt a cőt meghatároztuk (**CLEAR**-rel itt is törölhető). A zoom ikonok és a kórdőjel ugyanúgy működnek, mint az anyahajónál: negyjték/kicsinyítik a térképet illetve infot adnak arról a szigetről, amely a kelet középpontjához legközelebb van. A kórdőjel feletti ikon választásával a térkép az aktuális *Walrus*-ra áll, a mellette lévővel pedig az anyahajóra. Az anyahajó alatti ikon választása után a térképen az aktuális *Walrus*-t szimbolizáló nyli mellett láthatjuk a számát és a jelenlegi koordinátáit.

3. Dokk: Itt lehet beakodni az aktuális *Walrus*-ba (már amennyiben az bent áll a dokkban — egyébként a program idekapcsoláskor jelzi, hogy ez kinn kóricál valahol vagy a toncstelepre létezott). A jobb oldali létszen látjuk a sziluetét, a két sötét szürke sáv a rakodótelei szimbolizálja. **PAYLOAD CURRENT**-nél láthatjuk, hogy a jelenlegi tehermánya a maximális 2 000 kg-ból mennyit foglal el. A sziluet felett a **FUEL** jelzi, hogy mennyi üzemanyag van a tankban. Egy teljes tank kb. 5-6 partiszállású elegendő (amennyiben nem tartunk a sziget nevezetességeit megtekintő penoléma körutazásokat). Vigyázat, kezdéskor a dokkokban álló *Walrus*ok teli vannak tankolva, de ha valamelyik megsemmisül és a rakétából egy újat leszűnik a dokkjába, annak a tankja mindig üres! Az üres tankkal indított *Walrus* a kilövés után azonnal megsemmisül. Az újratankolás a **REFUEL** melletti nyilakkal végezhető el, a **FUEL SUPPLY** mutatja, hogy a hajó rakárában összesen mennyi *Walrus*-üzemanyag van meg. A **REPAIR STATE** jelzi, hogy a *Walrus* mennyire van egészben: ha ez nem 100%, akkor a franciokulccsal javítható a kerosadas.

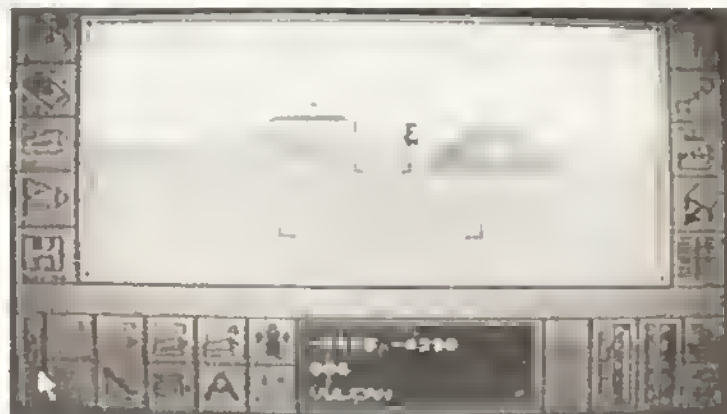
A **PAYLOAD** alatt láthatók a lehetséges lakományok, amelyek között a + és - jelekkel váltogathatunk. **QUANTITY** a rendelkezésre álló mennyiség, **WEIGHT** a súly, elul a felszerelés neve. Barakodáshoz clickeljünk az ablára és vigyünk át a *Walrus* laktsrebe (anova belati). *Harbringer*-rakétáiból többet is vihetünk egyszerre (max. 9) a rakétán lévő szám mutatja a mennyiséget, emi a nyilakkal tudunk beállítani. **ACCB**-nél szintén a nyilakkal állítható be, hogy ledobása után, **RESOURCE**, **FACTORY** vagy **DEFENCE** szigetet leg lőlehozni.

Ha valamelyik *Walrus* megsemmisült, akkor a dokkjába kapcsolva a franciakulcs helyén egy másik ikon látható: ha a hajó rakárában még van tartalék, akkor ezt választva egy új *Walrus*-t lehetünk ebbe a dokkba.

Nem árt megjegyezni, hogy hányas számú *Walrus*-ba pekohtunk be, mert kilövéshez (vagy méshová) kapcsolva a program automatikusan az utoljára irányított *Walrus*-t teszi aktuálissá — és esetleg ez nem az, amibe pekohtunk (ígon szép és izos körmondatok lognak ahangzan midőn egy negyedórás utazás után partaszállásra sikerül észrevennünk, hogy nem azt hoztuk ki, amin a lakomány volt.)

4. Dokk-kepu: A dokk bejáratát látjuk, az elul lévő ikonokkal tudjuk kilöni vagy behívni az aktuális *Walrus*-t. Kilövés után a *Walrus*-t az autopilot biztonságs távolságra viszi és ott lekapcsol. Csek akkor indíthatunk, ha az anyahajó áll vagy előre halad! Ha tolát (zártonya lutas után mindig iukvoicbe kepcsoj) vagy fordul, akkor valószínűleg te le gázolni a kilőtt *Walrus*-t.

A dokk bejáratát látjuk, az elul lévő ikonokkal tudjuk kilöni vagy behívni az aktuális *Walrus*-t. Kilövés után a *Walrus*-t az autopilot biztonságs távolságra viszi és ott lekapcsol. Csek akkor indíthatunk, ha az anyahajó áll vagy előre halad! Ha tolát (zártonya lutas után mindig iukvoicbe kepcsoj) vagy fordul, akkor valószínűleg te le gázolni a kilőtt *Walrus*-t.



Egy kilönn van rá, hogy nekümagyunk a drone-nak (Amiga)

5. Státusz. Választására megjelenik az információ a 4 Walrusról. A STATUS mutatja, hogy aktív vagy rencia, POSITION a koordinátáit, ISLAND a hatótávolságban lévő szigetet, REPAIR STATE a rongélódás mértékét, PAYLOAD pedig a felszerelést, amit magával visz.

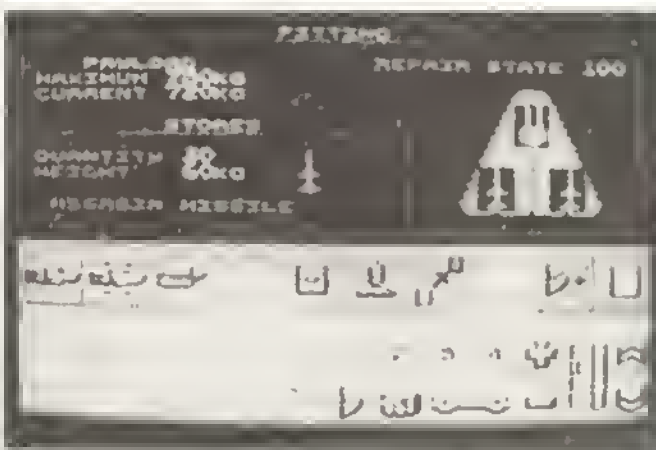


Parancsok a Mantáknak

Reprehő jószág, a Walrusokhoz hasonló kezeléssel. Az Irányítóállásába átkapcsolva a számozott szilikonokkal tudjuk az aktuálisat kiválasztani, az ikonsor utolsó két eleme a forgást illetve a sebességet csökkentő le. Az első sorban az A kapcsolja az autopilotot be/ki, a többi három ikon pedig az aktuális legyverő: az elsőnél a Quasar lézer, a másodiknál az Assassin rakéta, a harmadiknál pedig a Qaker bombá fog a 'Tűz' gombra reagálni. A főbbi műszer megfigyazik a Walrusban lévőket, az ALT a magasságot mutatja. A Mantis is két találatot képes elviselni, de ha lezuhanunk vagy nekimegyünk valaminek, akkor azonnal megsemmisül. A közvetlen Irányítás kissé nyaktörő mutatvány lesz még kis sebességnél is, de majd idővel mindenki belejön. A Mantákra is vonatkozik, hogy ha túl messzire kerülnek az anyahajótól, Irányíthatatlanná válnak. Ha viszont felteszünk rá egy Communication Podot, akkor bármilyen távolságról lehet vezérelni (kár, hogy emellett már csak 3 rakéta fér fel). Így például alkalmas arra, hogy előrakúdjuk a megtámadásra váró szigetre "takarítani". A védelmi szigetekeken felépült repterokon is lehet szállni velük (ez sokkal könnyebb, mint Irányítani): földet érés után beáll a kifutópálya végén lévő négyzetbe és a LAUNCH választásával lehet ismét Indítani.

A térképen a Walrusokhoz hasonló ikonokat találunk, csak ezen minden Mantákra vonatkozik. A többi ikon jelentése a következő:

▽ Néhány azeratetecomag és mér mshet is (64)



3. Berekodás: Ugyenőgy történik minden, mint a Walrusnál, csak a Mantis belatedóképessége 750 kg és három pentra pakolhatunk fel cuccot. A szárnyakra csak Assassin rakétát lehetünk egyas vagy kettes csoportban, a főbbi csak középre lehet felrakni. Ha csak az egyik szárnyon van két rakéta, akkor a program jelzi, hogy így kissé féloldalasán repülne a Mantis (UNBALANCED PAYLOAD), de ha a másik szárnyra is felrakunk egy darabot, a probléma megoldódik (pedig az egyik szárny még így is nehezebb 75 kilóval...). A szerelés és az új Mantis behozása a megsemmisült helyére is a Walrusokhoz hasonlóan történik (az újakat itt is fel kell tankolni, mert a kilövés után elég rövid lesz a légiút). A franciakulcs mellett ikon a hangár-írt, amellyel a jelenlegi hangárból kiküldhetjük a fedélzetre a Mantát (célzserű ezt használni, mert a fedélzetre átkapcsolva itt is rögtön az utóljára Irányított lesz aktuális).

4. Rámpa: A Manták Indítása is hasonló a Walrusokéhoz, az ikonok jelentése is valószínűleg egyértelmű: nyílas platókkal lefelé mozgat- hatjuk a liftet a rámpa és a hangárak között, a másik kettővel pedig elindíthatjuk/visszahívhatjuk a halovú madarainkat. Kilövés után az autopilotja felemeli a Mantát egy kisebb magasságra és ott lele- csat (vagyis a gép körözni kezd). Visszahívni az IN RANGE megjelölésűek lehet. Ezek megéltnek a rámpa felett, majd azépen réeresz-

kednek — lehet leküldeni őket a hangárjukba. Viasztéréshez elég, ha az anyahajót adjuk meg a Mantis célpontjának, mert így körözni kezd majd a hajó felett, de lehetőleg ne adjunk meg olyan célpontot autopilotnak, amivel át kéne repülnie az anyahajó felett, mert csökkent a magasságot (már több alkalommal sikerült levernünk a lézerégyű tornyot). Szintén ne adjunk meg az autopilotnak célpontot az ellenséges védelmi sziget felett, mert mire átkapcsolunk rá, addigra a Mantát már le is tövik.

5. Státusz. A Manták státusza a Walrusokhoz hasonlóan.

Paraméterek

A lemez választása után a játék pillanatnyi állásának értékelése jelenik meg. SCORE mutatja az elért pontszámot, ami az elfoglalt szigetek megsemmisített ellenségeit, épületeit és harcoszközét megsemmisítésével növelhető: TIME mutatja a valódi játékidőt; FRIENDLY/ENEMY ISLANDS pedig a szövetséges/ellenséges szigetek számát jelöli. A zászló választásával feladhatjuk a játékot. A program előbb természetesen rákérdez, hogy tényleg ilyen dicsően akarunk-e kivenni a harcmezőből. A következő ikonokat játékhállat menthetünk előre megformázott lemezre (egyben maximum 4 db lehet). A program megkér, hogy ne használjunk olyan lemezt, amiben más is van, mint a játékhállatok... A készletek gondolok a szomszédokra is: az utolsó ikon választása után lekapcsolhatjuk a tengeren a fohár pötytyőket (SEA DOTS), az üzenetser- üzenetét kísérő ptyegést (MESSAGE PING), a háttérzajokat (BACKGROUND NOISE) és a hangeffektusokat (BACKGROUND NOISE).

Az Imem leirt néhány répká tömendat mindössze egy rövid használati útmutató volt a CARRIER COMMAND-hoz — annak elején telén már lehet vale játszani. Javasolt taktikának esetleg mondhatnánk ilyen közheleket, hogy a "Győztem a fantasz, nem a részvértel" vagy "Aki mer, az nyer" (...egy elkeresztet magának) vagy esetleg "Hosszú haj, rövid ész" (Ez igaz, de hogy jön ez ide? — Colvboy) — de inkább nem tesszük. A lényeg az, hogy ha ellenséges szigetet támadunk, akkor egy jelentéktelen külsejű, lepos, záterszerű dologra kell összpontosítani: az lesz a Command Center (a Walrus és a Mantis radarja a főbbi objektumnál lényegesen fehér ponttal jelzi, de egy ACCB ledobásos után megnézhetjük a Walrusról is) — a főbbi kilőtt objektum kb. annyit ér, mint lehetne a csók: a Command Center azonnal nekiáll újrápítani őket. Sablon egy célszerűnek látszó támadási módszerre az ellenség védelmi szigetei ellen (a hajóágyú tornyából nyolgytva a szigetet, az építményekből megállapítható, hogy milyen szigetről van szó): kukkantsunk körbe a lézerágyú tornyából nyolcszoros nagyítással; szereljük fel a Mantát bombával, lézerrel vagy 7 rakétával — ahogy tetszik (biztos eredményt nekünk mindig a rakéták hoztak); keressük meg a Command Centert és próbáljunk meg élvé közel kerülni hozzá; közvetlen közlőlről eresztünk bele 2-3 rakétát; miután felrebbant, gyöyünk ba egy Walrusba egy ACCB-t, küldjük ki a pentra és dobjuk le egy alkalmas helyen. Gyéri és bányászó szigeteket támadva a kettőt össze is lehet hangolni: a Walrus vírusbombáit és lézert vagy rakétát vlygen magával; míg pentra ér, addig egy Mantával lakortsuk le a szigetet védő robotok- kat és az esetleg megjelenő Mantákat; a Walrus a Command Centerhez közel szálljon pentra és közvetlen közlőlből durranatsunk bele egyet. Glugyglugyglugy — mondja a program és máris miénk a sziget. A stratégiai játék jóval nehezebb, mint az akció, mert állandó üzemenyag- hiánnyal fogunk küzdeni, míg az ellenfél sorra foglalja el a szigetet. Az akció részben a bonyedelmet az szekta okozni, hogy az ellenfél elvégia az utánpótlási vonaleket a bázistól és így nem tudunk újatckpila-szigetet kinevezni — lehet Thammopylea elfoglalása után ne rohan- junk felja a többinek, hanem vonuljunk vissza és először a hátunkat biztosítsuk ellene. Aztán imédkozzunk sűrűn: azt mondják, az segít...

A 64-es változat előérésel: 64-en a játék egyfaj- os, tehát van kezdetén is. Talán nem volt túl szerencsés ötlet így kihozni a piacra, mert így egy csomó olyan dolgot ki kellett hagyni belőle, ami az Amiga-verziót igazán élvezetessé tette (inkább töltőgetett volna lemezről). Az ikonok gyakorlatilag megegyaznek az Amigáéssal, csak a képernyő elrendezése más. Kimeradtak azok az ikonok, amiknek a módosításokból kifolyó- lag nem lett volna értelme (radar, hétértéket, stb.). A nagyzerű 3D vektorgrafika elűnt és a Mantis/Walrus-Irányításánál átadta a helyét egy- fajta labirintusban játszódó shoot'em up-szerűségnek, de gyakorlatilag itt is ugyanaz a feladat, mint Amigán: a sziget megtelítése után az ellenséges Command Centert kell alapueztíteni. Kimeradt néhány dolog és a hozzátartozó ikon az anyahajó védelmi legyverzetéből, vlyzent a Hammerhead felderítő-rakétája itt sokkal hosszabb ideig repül, mint Amigán. Mivel a grafika ebban a kivitelezésben kissé slvár lett, a játék 64-en valószínűleg csak a stratégiai játékok örültjének okozhat kellemes perceket. Faithknénk a figyelmet arra, hogy az országban aherjedt IKARI+TALENT-törés hibás: az arcade-résznél a labirintus helyett csak mékéstészta láthatunk — argo a játék játszhatatlan...

Szóval CARRIER COMMAND nagyzerű játék Amigán — 64-en úgyzintem, bár ott a grafika némi kivénnyalakat hagy maga után. A játék ugyan nem cellog-villog annyira, mint mondjuk egy egyszerű használatra gyártott shoot'em up, de itt nem is az volt a lényeg. Peresza azt már megmondtuk a leírás elején, hogy csak az kezdjen el játszani vele, aki hajlandó hosszú órákat is eltölteni a gépe előtt és nem szemjalk vadul alkerélményre (mert olyan alerita nem nagyon lesz)... Hurry up — Itány a szigetrendezart!

USS John Young

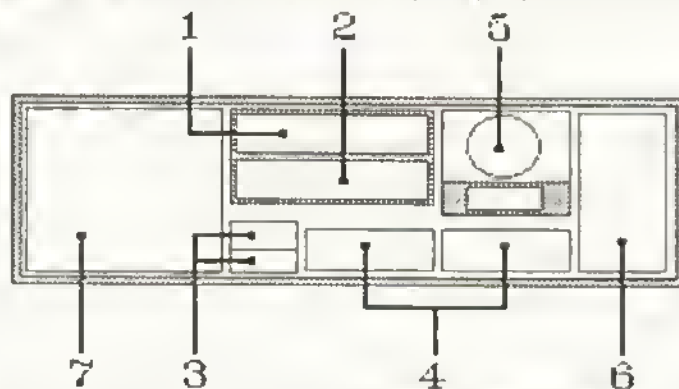
A nemzetközi helyzet anyhúlása abszolút nem zavarja a szimulátorok készítésével foglalkozó software-fejlesztőket ebben, hogy újabb és újabb háborús játékokat dobjanak piacra. Ez az üzlet valószínűleg mindig gyümölcsöző lesz, hiszen 2 évestől felfelé minden gyermek kedvenc szórakozása a háború — ami persze mindaddig élvezetes, amíg játék és nem válik valósággá... Eme állandó igény kielégítésének szellemében született meg a USS JOHN YOUNG is, ami a repülőgép- és tankszimulátorok tengerében ezidáig meglehetősen mellőzött kategóriát, egy hadihajó irányítását szimulálja. A John Young az amerikai haditengerészet egyik modern cirkáló-csatahajója, ami a nevét — barmily meglepő is — a kategória standard elejeként szolgáló John Young cirkálóról kapta. Eme fantasztikus info után egy másik meglepő is van: rövid találgatás után sikerült rájárnunk, hogy ezt a hadihajó-csatahajót nem partvédelmi feladatokra vagy kagylógyűjtésre szokták elküldezni...



△ Barátságos címkép

Bejelentkezés után egy kérdést kapunk egy fengari objektum valamilyen paraméterét illetően. A kérdés jó — választunk: igen. Az országban ugyanis VISION FACTORY-törés cirkulál ide-oda, ami ennyiben nagyon kellemes, hogy a védelemként szolgáló kérdészkódos tovetüml róle (ponltsabban: ekl nem találná a 'RETURN'-t, annak van védett programmal dolga). A bejelentkezés menüben a NAME választása után új névvel új karriert kezdhetünk (ENTER NEW PLAYER) vagy az 5 regisztrált közül folytathatjuk valamelyikét (ENTER OLD PLAYER). A HI-SCORE-ben megnézhetjük az eddigi legeredményesebb küldetéseket: a rangsor a sikeres találatokért és kilőtt célpontokért járó pontszám szerint áll össze, a küldetésért járó előléptetések nem érdeklik a programot. RESUME GAME-mel egy adatlemezre kimentett állást tölthetünk vissza. MISSION SELECT-tel választhatjuk ki, hogy a következő küldetésben milyen harci feladatot akarunk megoldani (CONVOY ATTACK: támadás egy olejszállító-konvoj ellen; PLATFORM ATTACK: támadás tengeri platformok ellen; SUBMARINE ATTACK: tengerelattjáró-elhárítás; BATTLE FLEET WAR: flottaháború,). A küldetés meghatározása után hadszíntérrel választunk a nyolcvanas övek zűrösebb helyszíneiből (Hormuzi-észoros, Perzsa-öböl, Falkland-szigetek vagy Tanekú), majd a nappal/éjszakai bevetés opciója következik. A feladatok és helyszínek sorrendje természetesen egyre nehezebb próbatételek jelent, az éjszakai küldetéseknél pedig nehezebb észrevenni az ellenfeleket. Ha nem választunk újabb küldetést, ekkor START GAME után természetesen az utoljára beállítottat játszuk újra.

A bevetés START GAME választásával indul. Először megkapjuk a szövetségi eligazítást erről, hogy melyik küldetést játszuk és hol, éjszaka vagy nappal, valamint hogy a bevetés sikeréhez minimum hány és milyen típusú ellenséges objektumot kell megsemmisíteni (ez ettől függ, hogy milyen rangban van a játékos) — ezután kezdődik a műsor... A betöltődő képernyő felső felét foglalja el a jétsóktár: itt látható a tenger (Nehélt — CoVboy) és a szárazföld képe, ha a partvonal közelében vagyunk, valamint itt látható a különféle célpontok digitálizált képe is, ha a megfelelő irányba fordulunk. Ez a nézeti kép a hajó minden részénél megmarad: a tengeren túli fehér pixelok illetve az előző lathók állandóan mutatják, ha a hajó mozog vagy fordul. A képernyő alsó részén látható a hajóhíd (BRIDGE), ehennan a hajót közvetlenül irányíthatjuk valamint innen lehet a hajó többi részére is átlépni (az összes felvázolról a BRIDGE választásával lehet ide visszajutni). A képernyőn lévő műszereket az alábbi ábra szemlélteti:



1. Kormánylemez. A jobbra/belra nyíllra klikkelve tudjuk a kormánylemezét fokozatosan elfordítani, a középső légslap választásával pedig azonnal egyenesbe állíthatjuk őket. A nyíllak alatti sávban a két jelzés mutatja, hogy a lemezek hogyan állnak, de ez égen látható felhők mozgásából is érzékelhető a fordulás. A hajót joystick-kal is irányíthatjuk PORT-ról, a 'Yel/ta' a motorteljesítmény növelése/csökkentése Joystickkel a többi helyszínen is tudunk fordulni illetve gázt adni, kivéve a tüzelőállást (itt a célkeresztet mozgathatjuk vele).

2. A kék sáv mutatja a hajó haladási sebességét, a maximum 30 csomó lehet. 3. A MEN felirat mutatja a fegyverség létszámát (kezdetben 30), a FOOD pedig azt, hogy hány hamburgert tudnak még megenni, amikor a háború város eseményai között éppen lőncsónál szottylen kedvük.

4. Az alsó részen lévő két hatjegyű szám mutatja a hajó pozícióját. Sok haszna ugyan nincs, de hát olyan szép, ahogy az szeledgálnak azok a digitális számok...

5. A szám a haladási irányunkat mutatja fokban. Felette a kör úgyszintén, ami teljesen felesleges volt — inkább idekaphatták volna a radar, hogy na kelljen a tőrőgetésre várni, midőn körbékukentani támad kedvünk.

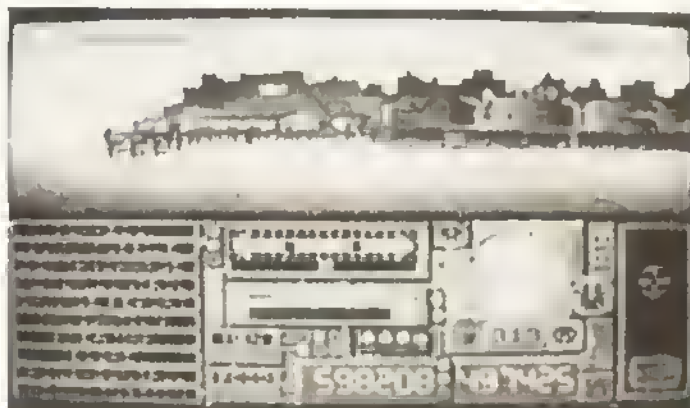
6. A SPEED feliratú kapcsolóval tudjuk a sebességet változtatni.

7. Az itt látható feliratok választásával tudunk átugrani a hajó egy másik egységébe, amelyek a következők lehetnek:

TORPEDO

Torpedóvető állások. A hajó orrában 4 torpedóvető cső van (azaz a hajó arra tűzöl, amerre nézünk), amelyeket a felső részen lévő eblékek szimbolizálnak. Egy küldetésre összesen 40 darabot viszünk magunkkal. Nem shoot'em up a játék, szóval mielőtt lővünk, tőröni is kell: LOAD-dal tőrünk be egy torpedót, FIRE-rel tüzelünk. A LOAD feletti lámpa mutatja a csővek állapotát (sárga: "üres vagyok, jöhök a bébi"; narancssárga: "most tőrönek, mindjárt kőez"; zöld: "na, kinek durranunk alá?"; kék: "várj egy csöppet, míg kihűlök"). A felső sorban a piros sáv mutatja, hogy a torpedó milyen irányban lesz kilőva, a sávot a bal alsó részen lévő nyíllal

▽ Kikötő felé bandukolva



clickelve mozgathatjuk, ugyanúgy, mint a hidon a hajót, az affordolásának a szögét az ANGLE felirat jelzi. Ha a sáv valamilyen lehetséges célpont felé mutat, akkor annak az adatai megjelennek a jobb alsó részen lévő TARGET INFO-ablakban (RANGE: távolság, SPEED: sebesség; HEADING: haladási irány). Ezek az adatok ugyan nagyon érdekesek, de ilyenkor inkább clickeljünk a LOCK feliratra ikonra, ami a mozgó célponton is rajta tartja az irányzást, biztonságosra ezzel a találatot. Ha több célpont is van a képernyőn, az UN(LOCK)-re clickelve megszüntethetjük a befogott célpont követését és az irányzást a nyílakkal mozgathatjuk új célpontot lehet kijelölni a LOCK-kal. Tűzeléskor a torpedó által húzott vízszög néha csel, de a LOCK-olt célpontot mindig eltalálja. A találatot a robbanás hangja és a célponton kiütő tűz is jelzi. Egy égyűnaszódót általában 1 torpedó már elsüllyeszti, nagyobb hajók esetében 2-4 torpedó szükséges ahhoz az eredményhez. Torpedó nem használható tengeralattjárók és eknák ellen, azoktól valóhogy nem sikerült egyetlen repülőgépet sem találni vala... Mialőtt a BRIDGE választásával visszaelérnénk a hidra, nem árt mindig újratölteni az összes kiűtő csövet, hogy alkalmasint ne kelljen a lövősszalvesztgetni az időt.

... és így múlik el a világ dicsósága



GUN/MISSILE

Az ágyúk és a rakéták tűzelőállása (a joystick ill. a célkeresztet mozgathatja). Idekepcsoval mindig az égyűállítások aktívak. A 180-as kaliberű légvédelmi és 410-es hajóágyú között a két lötlány valamelyikével választhatunk. A + és a - billentyűk választásával lehet durván növelet/csökkeneni az égyűk lövési szögét, a célkeresztrel pedig finoman (ami azt jelenti, hogy vgyűk rá a célpontira...). Az égyűkhoz 400 lövére elegendő löszert viszünk megunkkal, a jelentősi készletet a bal oldalon látható szám jelöli (érdekes módon a programot abszolút nem érdekli, hogy melyik égyűvel lövőtűdünk). A 410-es égyűből kb. 8-10 lövés ezsűsleges egy cikálós (cruiser) elsüllyesztéséhez, kisebb kaliberűnél kétszer annyi. Ágyú ugyan bármilyen célpont ellen használható (kivéve a tengeralattjárókat, de mivel elég sokéig tart elsüllyasztani velük valamit (a repülőket ellen meg túl lassú), célszerű csak akkor használni, ha a célpont ekné vagy a főbbi löszerttel (rakéta vagy torpedó) takerékoskodni akarunk vagy például azok elfogytak. Akna ellen mindenképpen égyűt kell bevetni — ha ekné a célpont, fahétkönű állítjuk meg a hajót, mialőtt átkapcsolnánk ide, mert ráfutunk (és annak nem örül egyetlen hajó sem).

A célkeresztet valamelyik célpontira mozgathatja a azémhőgép azonosítja a célpontot és az első részen lévő azíruettek közül a legrossz felvillanítja a célpontnak megfelelő szíruet alatt lévő adórt (valamint megjelennek a távolasg/haladási irány/sebességre vonatkozó adatai felül közepén is). Ez ugyan nagyon szép, de csak akkor van értelme, ha távolabbi (rosszul látható) célpontokra tűzelünk és választani akarunk közülük — vagy ha nincs szándékunkban az összes utunkba kerülő célt szétcincálni (miért ne lenne?). Egyébként vannak civil repülőgépek és hajók is — de azokat is kapunk pontot, azóval őket sem fontos kímélni. A felad sorban lévő szíruetek sorban: cruiser, tanker, battleship, warship, tankship, minelayer, az első sorban lévők: civilian ship, civilian aircraft, military aircraft, cannonboat, mine, destroyer.

Az égyűknél lényegesen hatékonyabb fegyverek a rakéták, amelyekből egyszerre 14-et viszünk magunkkal. Aktiválásuk a COMPUTER MISSILE felirat alatt ON-ra clickelve történik: Idegesztő alpolás közben az égyűk határa emelkedik egy pár rakéta. A célkeresztet a célpontira rakva a alpolás jelzi, hogy a célpontot lockoltuk — rakéta mehet. Mialán kilötűk a rakétát, rögtön vihettük is a keresztet a következő célpontira, mert a találat biztos és bármilyen hajó rögtön el is süllyed tőle. Akna ellen nem használható rakéta, vízszint repülőgépeket le tudunk azadni vala (bár az pazarlás, de ha egy bombázóraj zúdul a nyakunkba, akkor inkább mégis rakétázzunk, mert ha ledobálják a bombákat, akkor elég hamar a tenger fenekére kúhdhatnak bennünket). A hajóhidra csak azután tudunk vízszelólni, hogy a COMPUTER MISSILE: OFF-ba tettük.

DEPTH CHARGE

Mélységi bomba. Ha tengeralattjáró létezik tőlünk, akkor kell ide kapcsolnunk, mert azt csak bombákkal lehet kilötni. A jobb oldalon látható a sonar, amin sötét folt mutatja a tengeralattjárót, világosabb pixelek pedig az általa kilötött torpedókat. Támadáshoz nem fontos pontosan a tengeralattjáró felé állnunk elegendő, ha a sonar a körön belül van. 7 bombát viszünk magunkkal egy küldetésre, valamelyik készenlétbe helyezése a LOAD-dal lehetséges (ha felette STANDBY felirat van, lehet dobni a bombát). A sonaról balra a mélységmérő mutatja, hogy milyen mélységben van az ellenség (az első sáv a tengerfenét). A programot az abszolút nem zavarja, ha a játéktérben azt látjuk, hogy a tengeralattjáró éppen a felszínen van, szerinte állandóan le van merülve — állítsuk tehát a közepén lévő kapcsolóval a két: sárga sávot oda, ahol a mélységmérő az ellentélet jelzi, aztán durr neki! (DROP). Ha a mélység jól volt beállítva, a találat biztos volt nincs tengeralattjáró.

MOTOR CONTROL

A helyszínen nove ugyan a hatóművekre utal, de innen nem tudunk velük semmit sem kezdeni, legfeljebb bámulhatjuk az akkumulátorok kijelzőjén ide-oda ugráló műszert. A FUEL mutatja a még rendelkezésre álló üzemanyagot, a LEAKAGE melletti sáv pedig azt, hogy ha a hajó találatot kapott, akkor mekkora részen lőtt be a víz. Az egyetlen használható dolog ezen a helyszínen a rádió. Ezt a jobb felső részen lévő negy karrel tudjuk bekapcsolni (pontosabban hárommal, mert a bal oldaliba valami tréfás fickó rugó szerelhetett, az aktiválva a mellettük lévő zöld lámpák jelöli. Lejjebb látható, az a hullámhossz, amire a rádió rá van hangolva. Ezt a számjegyekre clickelve porogthatjuk — ha valahol a légkör zavarán kívül valami építészati dolgot is lehetne fogni, azt a hullámhosszától jobbra egy LED-es skála is mutatja (az első két számért az a jó ha minél világosabb piros, az utolsó háromnál pedig ha minél világosabb zöld). A REC választásával meghallgathatjuk a forgalmazást a beállított sávon. Általában el lehet olvasni a rossz adóval is, csak néhány szó kimered belőle és össze-viszazakozza a szövegablakok. A Perzsia-öbölben és a Hormuzt-szorosban játszva az Alpha Typhoon Base 370.05-ön forgalmaz (elmondja, hogy milyen célpontokat kell megsemmisítenünk a bevetésen — ha kész vagyunk jelenikszünk a bázison), a bázis 500.12-n (ha a célpontokkal kész vagyunk, akkor kilirák, hogy a bevetés teljesen sikeres). A Falkland-szigeteknél a zórajból azt szűrhetjük ki, hogy időjárásjelentést kaphatunk a szigetek déli/északi/keleti/nyugati részéről a 914.4/924.4/934.4/944.4 Mhz-en. A Gamma Typhoon Base 938.1 Mhz-en elmeséli a célpontokat, jelentkezés a sikeres bevetés után a 099.05-ön. A Tanaku-tengeren időjárásjelentés 938.30, információ 376.00 és jelentkezés a teljesítés után 823.32 Mhz-en.

Sok értelme a rádiózásnak nincs, azoknyúl, hogy ha effelejtettük volna a célpontokat, akkor elmesélik nekünk. Ráadásul egyetlen adó sem sugároz vélogatást a Toy Dolls vagy a Madness logjából felvételéből.

OAMAGE REPORT

Javhőrszlog. Ha észreveszük, hogy valamelyik berendezés nem üzemel, akkor kapcsolunk ide, mert valamelyik összecsapásban megsérült. Középen látható a hajó képe (vajon minet, ha nincs rajta semmi információ?), körülötte pedig az egyes berendezések felsorolása. A megnövezés mellett egy lámpa mutatja a berendezés állapotát: ha zöld, akkor minden rendben, ha piros, akkor megsérült, nem működik. A hibás egység nevére clickelve a műszerek, nekifutnak a javításhoz. A szereléshez szükséges időt a TIME felirat alatt láthatjuk (ha sárga, akkor éppen nem javítanak semmit). A berendezések/meghibásodás következménye sorban a következők:

GUN: ágyú/nem lehet löni az égyűvel, DECK: fedélzet/sommi, RADIO: rádió/nincs vétel; RADAR: radar/nem jelzi a célpontok mozgását a radar; PUMPS: szivattyúk/nem szivattyúzzák ki a vizet, MOTOR: hatómű/nem megy a hajó, ECHO SOUNDER: visszhangos mélységmérő/nem lehet megtalálni, hogy milyen mélységben van a tengeralattjáró; LEAKAGE: lók/süllyed a hajó; COMPUTER: számhőgép/nincs célpontazonosítás (ergo rakétakilövés sem), WEATHER: időjárásjelentés/nem tudjuk, hány fokok a Balaton (na bumm!); MISSILE: rakéta/nem lehet rakétát indítani; SATELLITE: műhold/van ilyen?, TORPEDO: torpedó/nem lehet torpedót használni; SONAR: sonar/a sonar nem jelzi az ellenséges tengeralattjárókat; DEPTH-CHARGE: mélységi bomba/nem lehet tengeralattjárót kilötni; SCREW: hajócsavar/nem mozog a hajó; COMPASS, iránytű/az iránytű nem mutatja, hogy milyen irányban haladunk, RUDDER: kormánylapát/nem tudunk fordulni. A SUPER STRUCTURE felirat mellett látható, hogy a hajó hány százalékg van épségben, a megrongált berendezések egyre csökkenti ezt az értéket — 25 alatt szép lassan megfoghatjuk a Titanicot. A tengeren maximum 40 elkelommal tudunk javítást elvégezni (az SP PARTS jelzi a még lehetséges javítások számát), utána meg kell látogatnunk egy kikötőt új adagot vásárolni.

NAVIGATION

Navigáció. A képernyő bal oldalát a helyi időjárásjelentés foglalja el, ami már megintcsak nagyon szép — de sok haszna nincsen. A rossz idő mindössze annyi hatással van a játékra, hogy néha félig

elsüllyedt allanfelek jönnek szembe, valamint az égen világosszürke felhők helyett esőtáncszürkék úsznak és néha villámlik egyet (a mennydörgésnek egyébként pont ugyanolyan hangja van, mint egy ágyúdörgésnek — szóval az első viharos időben jélszódó játéknál a betör játékos mindig frászt fog kapni, hogy ki lövöldözött már megint...). A jobb oldalon van a radar képernyője, ami szimulátoroknál, a különböző objektumok hozzáért viszonyított helyzetét mutatja. No, ez itt egy meglehetősen radar: azt mutatja, hogy melyik égitű falé fakazik a bemért célpont felé (vagy ha felé akarunk haladni, akkor az iránytűn ugyanazt az irányt kell beállítani, amerre a radar mutatja a célt). A hetőtáv léptéke a képernyő melletti három kis kapcsolóval állítható, az aktuálisat piros sáv jelzi (a lelső a legkisebb lépték, ami ezen látható, az már látótávolságban is van). A radar nam jelzi ki a repülőgépeket, tengeralattjárókat és a belyéket.

A radartól balra van a mélységmérő (DEPTH), amelyen a világosszürke sáv mutatja a hajó alatt lévő vízszínpot. Nem ért tehát a hajót innen irányítani, ha a kikötőhöz közelítünk.

A jobb alsó sarokban itt is egy sonar van, ami a felénk úszkáló tengeralattjárókat és az eknákat mutatja.

AREA MAP:

A harcterület nagyléptékű térképe. A tók szín tónusai jelzik az éltagos vízmélységeket, amire nem ért figyelni. Piros légtérlelapok mutatják a kikötőket, amiből minden hadszíntéren kettő van: az első két helyen a dél felé (Szaudí-Arábiában lévő amerikai támaszpontok), a Földközi-tenger keleti oldalán a kelet felé eső szigeten és a Tanaku-tengeren pedig a keleti oldalon lévő kikötő a szövetségeseké, itt lehet utánpótlást vételezni. A térképen fekete kereszt jelöli a mi pozícióinkat, fehér téglalap a nagyobb (jobb tankerbel és cirkélből álló) hajók konvojokat, a repülőgépeket. Egyedül mozgó hajók és tengeralattjárók nincsenek jelölve. A jobb alsó sarokban lévő szöveg választásával lehet az időt gyorsítani, de az időgyorsítás azonnal leáll (illetve el se indul), ha valamilyen célpont megjelenik rajta van a radaron vagy a sonaron.

Az irányítás csak első látásra tűnik kissé bonyolultnak, játék közben elég gyorsan bele lehet jönni a dologba. Az ímént leírtak alapján valószínűleg nem lesz túl nehéz a játék, bár a sok töltőtelés miatt kissé lassú lesz, a másor. Néhány tippel azért szolgálunk a kezdő játékosoknak.

- Indulás után kukkantunk körbe a radaron, hogy merre van szétlévésre váró ellentét, aztán ugorjunk neki.
- Ha több ellenséges csoport is van a radaron, akkor lehetőleg mindig a legközelebbi lévő támadjuk meg, mert ha az oldalunkba engedjük, akkor valószínűleg jól befut nekünk, amíg a többiekkel vesződünk.
- Rakétákat inkább az olajszállító konvojok ellen alkalmazzunk, mert itt egyszerre több elklélővát lesz gondunk, szóval gyorsan kell lennünk.
- Repülőekkel ugyan ritkán találkozunk, de ellenük is célszerű a rakétákat bevetni, mert nagyon gyorsan a nyakunkba hínik az égitűidést.
- Csata közben csak akkor javítsunk valamit, ha éppen az a fey-

Egy küldetésnek tulajdonképpen csak akkor van vége, ha elrontjuk valamit a dologat vagy kilépünk belőle — egyébként játszhatunk a végtelenségig: a célpontok megsemmisítése után sem kell visszatérni sehova (esetleg alkalmasint utánpótlásért a kikötőbe), folytathatjuk a vadászatot. A melléfogás legbiztosabb jele, hogy a program kéri az első lövést. Betöltődik az értékelés a küldetésről: A MISSION TERMINATION tunk; Collision — neküthőztünk az ellentétnek; Water ship inside — a hajó léket kapott és elsüllyedt; Not enough crew — elfogyott a legénység; Not enough food — elfogytak a szendvicsek; Abort mission — kiléptünk a küldetésből. A TARGETS DESTROYED alatt van felsorolva, hogy a bevetésen milyen célponttípusból hányat sikerült megsemmisíteni — ha NONE akkor hoztuk a formánkat. SCORE mutatja a végeredményt, MONEY az összeszedett pénzt. Gombnyomás után MISSION TARGETS alatt láthatjuk, hogy a bevetésen tulajdonképpen milyen allanfeleket kellett volna kilőni, a MISSING TARGETS pedig hogy melyiket sikerült elhibáznai. A CONCLUSION levonja a következtetést: ha a célpontokat megsemmisítettük (MISSING TARGETS NONE), akkor a bevetés sikeres volt (MISSION SUCCEEDED), és a diadalmasan pertra szálló csapataink képe töltődik be — ha van kihagyott célpont, akkor kevésbé voltak sikeresek (MISSION FAILED) és egy süllyedt csatahajót szemlélhetünk. Elegendő pontszám esetén automatikusan telkerülünk a HI-SCORE-ba, itt a bevetések teljesítésétől függően különböző rangokat is kaphatunk és előrenyomulhatunk a ezamárklétrán: Private (civil), Corporal (tizedes), Sergeant (örmszer), Lieutenant (hadnagy), Captain (százados), Commander (parancsnok), Commodore (tengernagy), Rear Admiral (ellentengernagy), Admiral (tengernagy). A küldetésekben kilövendő célok száma a rangtól függően növekszik. A USS JOHN YOUNG-ot végig érdekes köntösözés jellemzi: a grafikánál nagyon szépen meg van csinálva minden, amit rajzolnak — amikor digitalizáltak (pl. allanfelek), hm, hát az egy kicsit duresen; az indításnál és az értékelésnél egy kissé monoton, de a hangulathoz jól illeszkedő és nagyszíruen hangszerezt zene szól — a játék közben pedig csak egy-két szögletes digit-effektus kapunk; kevés a szövetséges info, ami egy nem perfekt angol játékosnak előny — de ami van, az falo helyesírás hibáival (látszik, hogy a Magic Byte nemel cég); a játék képernyők szépen tell vannak mindennel, mi ezamárklétrán kedvss — de ennek a nagy része csak szallang, képernyőként 1:2 hasznos műszer lehet (az egészét össze lehetett volna pakolni kettőre és így nem lassítaná le a játékot a töltőtelés). A játékba gyorsan belemeredek egy szimulátor-rangod, mert jönnek, szépek és bonyolultnak tűnik — aztán amikor megtanulta kezelni, akkor rájön, hogy irreálisan könnyű és így nem nagyon órom szórakoztatni a Parza-óbot. Szóval káltemas a játék ideig-óráig, de nam adnánk oda érte a jó órág STRIKE FLEET-el 64-16).

SCORE

Eredmény. A megjelenő képernyő jobb alsó sarkában látható egy eredeti USS John Young-matrica, hogy azért tell legyen a képernyő. Fellette a SCORE mutatja az eddigi találatokért és kilőtt ellentetkekért járó pontszámot (egy cirkáló például 7 500 pont). A verseny — úgy látszik — pénzdíjas lehet, mert minden újabb ócskavasért néhány ezer dollár jut a merknak. Ezt a kikötőkben befektethetjük utánpótlásba. A bal oldalon a lehetséges célpontok vannak felsorolva és hogy melyikből hányat láttunk le. Tankships: olajszállító; Civil ships: polgári hajó, Cannon boats: ágyunaszád, Cruiser: cirkáló, Battleship: csatahajó, Military aircraft: katonai repülőgép; Civil aircraft: polgári repülőgép; Submarine: tengeralattjáró, Warship: torpedónaszád; Mine: akna, Mineslayer: eknakerő, Destroyer: romboló; Tankship: még egyszer, de ez az olajteinyokra vonatkozik.

PORT CONTROL

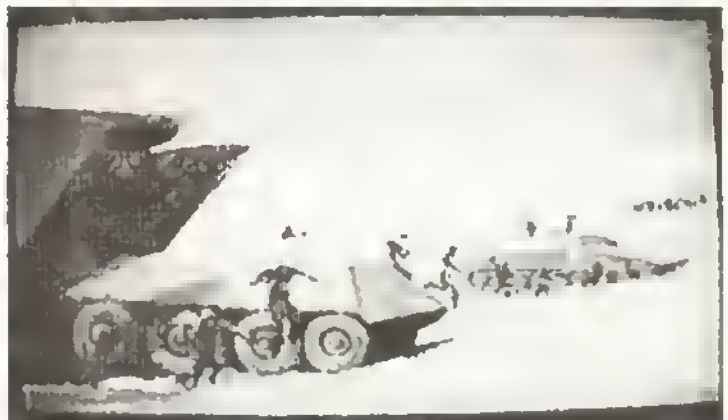
Ez elméletileg révkalaust jelenti, de gyakorlatilag semmi köze hozzá. Csak akkor választható, ha a kikötő közvetlen közelében vagyunk, ezután lehet utánpótlást felvenni. A kikötők megközelítése jó módja, általában úgy végződik, hogy büszkén leparkolunk egy zátony felé és a játék vögöl el. Lehetőleg ne teljes sebességgel száguldjunk tehát. A belyék (a fetejükön egy piros és zöld szál lóg — nem kell megtámadni, mert úgysem tudjuk "elsüllyeszteni") óköt is segítik a megközelítést. Szóval csak szépen lassan araszoljunk és folyamatosan nyomkodjuk a PORT CONTROL-t. Amikor a megfelelő távolságon belül vagyunk (az ESSO embléme már jól látható az olajtornyon), megjelenik a kikötői menü és a gép átvesszi a vezérlést (attól még zátonyra futathatunk, mert a kikötő bal oldala felé viszi a hajót). Az ábrák választásával utánpótlást vehetünk az elsüllyesztett hajókat járó pénzén a megfelelő részegységeknek.

ABORT MISSION

Kilépés a küldetésből.

ver romlott el, amit be akarunk venni.

- Ha a látótérben felűnt az ellenség, akkor azonnal csökkentjük le a sebességet — különben nem sokára kamikaze módszerrel nekünk fognak jönni. Aknáknál ugyanez az eljárás követendő.
- Kikötőt minimális sebességgel, lehetőleg a partonakra merőlegesen, a belyéssor mentén közelítünk meg — úgy talán nem fogunk megfőtenni.
- A térképen tehát négyzetes jelzett konvojok zsiros lálatot jelentenek, de tartaléklunk ellenük rakétákat, mert a sok "zsir" esetleg megfektzi a gyomrunkat (a hajónk meg a tenger fenekét).
- A Tanaku-tengeren játszva délkelet felé erős ellenséges erő van. Azonkívül zátony, a kijárat a szorosból tehát nyugat-északnyugat felé vezet...



▲ Vidém flékák azaladnak CoV-ot alóttzstni...

TökösMákos

Kiegészítések néhány leíráshoz

Tisztelt CoV! Igen megörültem, amikor kiadványuk 5. számát sikerült megvennem. Már kezdtem azt hinni, hogy nem érdemes a lapot továbbra is megvennem. En ugyanis a szimulátorokat szerető C-64 tulajdonos vagyok (Én is, én is! — CoVboy), és addig bizony nem könyveteltek el velük. Bal az itt megjelennek is megvannak, de ez mindenesetre bizakodást ad a jövőre. Néhány észrevétel tannak azonban:

• Az F-14-nél a '3' billentyűvel az ellenséggel szólhatjuk fel a légtér elhagyására. Ez akkor lehet hasznos, ha nem kapunk tüzelési engedélyt.

• A GUNSHIP-nél nálam nem működik a fegyver eldobás 'RESTORE', a fegyverek 'C-', és a státuszképernyő. A menü nem látszik felül a régi eredményt. Lehet, hogy csak nálam nem? A leírásához csak még egy keveset. Ha egyik motorunkal kilőnék, a gép süllyedni kezd, vagyunk tal kb. 70 mph sebességgel. A süllyedés többnyire azonnal megszűnik. A közliedelemmel

ellentétben ugyanis nem a lebegéshez, hanem az utazósebességhez kell a legkisebb teljesítmény. Ha mindkét motorunk leállt, ne maradnunk, hanem kapcsoljuk át a rotorok kapcsolóit (ha még működik). A zuhanó gép rotorjait a levegő fogásba hozza. Most már csak jó időben kell az 'F1' billentyűt néhányszor megnyomnunk, és máris előlben maradtunk.

• A STEEL THUNDER-nél a 'DEL' billentyű nem beasást jelöl, hiszen változatosan sebességgel haladhatunk tovább, hanem inkább egy az üzemanyagunkat erősen fogyasztó kódképző. A 'SPACE' billentyűvel az ágyú, vagy géppuska kezelését áladhatjuk a lövegkezelőnek, míg mi vezünk, vagy a felső nehézséppuskával lövöldözünk. Ezt harcokosik képeiben ne alkalmazzuk, mert nem valami jól céloz, így csak pazarolja amúgy sem bőséges készletünket, miközben az ellenség nem alszik. A 'RETURN' billentyűt lenyomva a lövegkezelő közli velünk a célmeghatározást. Igen hasznos az ellen, hogy saját

egységeinkre lüszölünk. A periszkóp alkapsolással a leírtakkal ellentétben az 'M' billentyű vezzi. A 'CTRL' billentyűvel egyből visszatérünk a bázisra. A menüknél itt is problémák voltak. A program a játéklemeze nem volt hajlandó az állást elmenteni. Visszalérés után a lemezt fordítsuk meg. A lüszgomb megnyomására megjelenik az előtér eredmény, majd ismételt megnyomása egy TJL nevű állományt hoz létre. Ezt minden visszatérés után megismételhetjük, mert az állomány felülírható. Ne felejtse el a játéklemezt visszatérni, ha folytatni akarjuk áldásos levetésséggel. Ha legelőször elővesszük, másoljuk át a játéklemeze, és máris kárított csinálhatunk.

Ennyi erről. Nagyon örülök, ha továbbra is közölnének szimulátor leírásokat. Biztos vagyok benne, hogy nem csak nekem okoznákat vele örömet. Barátai üdvözléssel sok sikert kívánok olvasójuk Tóth György (Közölnéssel: CoVboy)

POWER AT SEA (C-64)

Ehhez a játékhoz számos Olvasónktól küldött néhány kaptunk infót. Most kettőt vagyunk ösze egy kicsit. (Szabó Zoltán, Kalocsai és Czegléi Péter, Szabolcsbánya)

A játék a PORT 2-ről vezérelhető. A címképernyő után a joystick jobbra/balra húzásával kell választanunk a következő felszerelések közül (zárdjelben a javasolt adatok):

FIGHTER: vadászgép, min 6, max 24 (12)
BOMBERS: bombázó, min 1, max 4 (3)
TROOPS: kalonai, min 2000, max 8500 (6600)
FUEL: üzemanyag, min 20%, max 80% (35%)
DONE: tovább

Ezután egy újságból értesülünk arról, hogy a Csendes-óceánon történt a háború. A Leyte-öböl kell megsegítenünk 96 óra belül. Ekkor megjelenik az irányítópult, egyben a hajó parancsnoka, akivel jobbra/balra tekinthetünk, de tekingetés helyett hasznosabb dolgokat is végezhetünk.

'F1': Rádiósfülke. Ha új üzenet érkezik számunkra, akkor — legyenek bárholt a hajón — hangjelzés figyelmeztet: bennunk. Gyakrabbi üzenetek:
ORDERS FROM HQ: SECURE LEYTE GULF WITHIN 96 HOURS. Üzenet a bázisról. Meg kell segítenünk a Leyte-öböl 96 óra belül.
ENGINES STOPPED CAPTAIN: Kapitány, a gépek leálltak.
NAVIGATION MARKER REACHED: A navigációs pont rögzítve.

ENGINES STARTED: A gépek elindultak.
ENEMY AIRCRAFT APPROACHING: Ellen-séges repülőgépek közelednek.
ENEMY BASE APPROACHING: Ellenséges bázisok közelednek.
ENEMY AIRCRAFT SHOUT DOWN: Az ellenséges repülőgépek megsemmisítve.
ENEMY BASE SHOUT DOWN: Az ellenséges bázis megsemmisítve.
RETURN TO HQ: Visszalérés a bázisra.

'F3': Navigációs tábla. Alul láthatjuk az elhasznált időt (ELAPSED TIME) és hátralévő időt (TIME REMAINING). A hajóval való mozgás navigációs pont(ok) elhelyezkedésével történik. A hajó a legelőször elhelyezett pont felé mozog, (repülőgépek repülői, zászló ellenséges város). Mozogni az 'S' (speed=sebesség) megnyomásával tudunk. Ekkor 4féle sebesség fokozatból választhatunk: FULL STOP, magállás, SLOW: lassan előre, HALF AHEAD: felgőzzel előre, FULL AHEAD: teljes gőzzel előre. Ezután a 'LÜZ' megnyomása aktiválhatjuk a kiválasztott mozgást.

'F5': Hajóink állapota. Sorrendben jelzi a károsodásokat:
IOWA CLASS BATTLESHIP (Iowa osztályú csatahajó), LENGTH: hosszúság,
DISPLACEMENT: vízkiszorítás, LARGE GUNS: nehéztűzgyepek, ENGINES: hajógepek, LIGHT-HEAVY-SEVERE DAMAGE: Könnyű-erős-teljes kár.
INTREPID CLASS AIRCRAFT CARRIER (Intrepid osztályú repülőgéphordozó), AIRCRAFT GUNS: légvédelmi fegyverek, FLIGHT DECK: repülőfedélzet.
GENERAL JOHN POPE CLASS

TRANSPORT (John Pope osztályú szállítóhajó), CARGO HOLD: raktár.

'F7': Tömés SELECT WEAPONS OPERATION után a következő töméses formák közül választhatunk:
LAUNCH PLANES: Légutamadás. Az ellenséges hajó védelmi gyengítésként meg vadászgépekkel, majd bombázókkal megsemmisíthetjük. Repkedhetünk egy kicsit, de az a tapasztalat, hogy előbb-utóbb ugysz felénk.
MAN LARGE GUNS: Agytornókat használata joystick-vezérlés alatt.
MAN ANTI-AIRCRAFT GUNS: Légelhárítás, joystick vezérléssel.
4 ASSAULT BASE: Tömés bázis ellen. A part menti bázist bombázzuk a hajó ágyúval (célszerű a célpont ele célozni).
5 RETURN TO BRIDGE: Visszalérés a parancsnoki hídra.
Visszaléréskor láthatjuk a veszteségeinket (LOST FIGHTER/BOMBER/TROOPS/FUEL: elvesztett vadászgép/bombázók/kalonai/üzemanyag). Megjegyzés: csak akkor indulhatunk harc-ba, ha valamelyik (1,2,3,4) pont teherre vált. Lanyítsuk a joystick a megfelelő pontra, majd lüsz.

Összesítés SCORE: pontszám. Kalonai tömés ele kerülünk, ahol összesített pontjainkat és az alapján kapjuk meg rangunkat, majd indulhat újra az egész balha. Megnéhany billentyű:
P: PAUSE
SPACE: parancsnoki híd
X: a játék újraindítása

LASER SQUAD II. (C64)

"Yo CoVboy! Itt mennék a Phantom-utafok. Talán a lokos-mákosba jót lesznek. A stuffokat egyébként már elküldtem az 576-ba, de visszaküldtek, hogy nem ilyen slussra gondoltak. Bye Phantom/AMEN, Lovasberény" (Szerintem ez egy jó leírás — miért ne tenném be ide? — CoVboy). A program jövőtől egy kommandó parancsnokának a szerepébe alhatjuk bele megunkat, aki 7 különböző akcióban vehet részt és irányíthatja embereit. Minden akciónál más a helyszín és más a feladat lényege. Egyben azért meggyeznek

vegrehajlásuk nem könnyű és kell egy kis stratégiai érzék is hozzájuk. A játék elején választhatunk az akciók közül. Ezek:

- 1 The Assassins
- 2 Moonbase Assault
- 3 Rescue from the Mines
- 4 The Cyber Hordes
- 5 Paradise Valley
- 6 The Staircase
- 7 Laser Platoon

és végül a nyolcadik lehetőség egy kimeneteli állás visszalétele.
Eleg lenyomnunk a kívánt akció számát és

a gép már lóti is a kiválasztott helyszínt. Ezután a gép leírás néhány kezdési a játékok kapcsolataiban eldőlődik a játékok száma (1-2) és az irányítás módja (elől: joy, keyboard). Ezután már csak a nehéz segítoit kell beállítanunk (1-7) és kezdődhet a kommandó felszerelése. Általában ez az a rész, ahol sokan elrontják a dolgot, ugyanis minden pénzüket páncélokba ölik, míg végül ott áll a kommandó talpán pancelban, egy szál biciskával. Ha billentyűzetről irányítjuk, akkor 'A' le, O fel, O' balra, P jobbra. 'SPACE' lüsz.

Az emberek felaszorolása:

Először 4, különböző vedettségű nyírtó pancel közül választhatunk. Függetlenül egymás előtt járjuk az embereinket, mellőlük a novuk vagy csoportok. Minden emberrel be kell állítanunk, hogy hányas lokozati pancelt vásárolunk neki (3-4) vagy ha nem látjuk el nyírtóval (0). Ha beállítottuk a pancelt, akkor 'tűz' gombbal a következő emberre ugorhatunk. Az utolsó ember után a fegyvermenübe lépünk át. A pancelok lokozata alatt egy táblázatban vannak feltüntetve azok adatai, amit láthatunk, hogy az adott pancel milyen nehéz, mennyibe kerül és a négy irányból hány egységnyi védelmet nyújt. Itt fontos, hogy minden embert a feladate során felhasznalhassunk pancelal lássunk el. Tehát aki csak egy feladat hittel állva ledezi a löbbrel, az ne a hale felől védelmet nyújtó pancelt viseljen! A pancelok megvásárlásánál ügyeljünk arra, hogy nagy összeg szükséges a fegyverek megvásárlásához is!

Fegyverkeze:

Mivel a játék a jövőben játszódik, a fegyverek is ennek megfelelőek. Ezeket három kategóriába lehet sorolni: gránátok, löbbrelőzők/rombolók, lézerek/közvetlen fegyverek. Az árak pályánként változnak.

AP (50, 60, 75, 100) gránátok: hagyományos gránát, a szám az erősséget jelzi.
Rocket Launcher — Rocket —: Panceloktól, halása megegyezik az AP 100-as gránátával. A két gondolettel között a hozható löszrel felváltható.
Auto Cannon — Auto Clip —: Robbanólötővel géppisztoly, egyike a legerősebb fegyvereknek.

M4000 Auto Gun — M4000 Clip — nagy erejű géppisztoly, néhány lövés még a legjobb pancelt is szélszíri (a benne lötőzkódóval együtt).
Marsac Auto Gun — Marsac Clip — géppisztoly, közepes tűzerővel.
Sniper Rifle — Rifle Clip — puska, de nagyon gyenge.
Mk I — MkI Clip — nagy pontosságú, erős géppisztoly.
Mk II — MkII Clip — nagy pontosságú, erős géppisztoly.

Kastec Rifle — Kastec Clip — puska nagy lötőerővel pontossággal.
Kastec Auto Gun — Kastec Ato Clip — Az előbbi géppisztolyváltozata.
L50 Laser — L50 Las Peck — gyenge lézerefegyver.
L80 Laser — L80 Las Peck — közepes lézerefegyver.

Heavy Laser — Heavy Las Pack — erős lézerefegyver, de nem túl pontos.
Pump Shot Gun — Shot Gun Clip — Lötőrésszel csövű vedézpuska.
SP 30 Pistol — Pistol Clip — pisztoly, nagyon gyenge.

Light Sabre Fénykard, nem sokat ér.
Dagger Tőr, nem sokat ér.
A felszerelési gondosan kell összeválogatni. Ha nem jut elég pénz korszerű fegyverek vásárlására, akkor vegyünk minél több glánátot és csak néhány embernek adjunk jó fegyvereket! Ha azokkal sikerül kitűnünk az ellenség, akkor ennek a fegyverrel oda tudjuk adni a főbbeknek. Gránátot egyébként is érdemes vásárolni, mert a robotok ellen és különféle veszélyes helyzetekben jó szolgálatot tesznek. Az elcsúszott gránátot csak akkor dobjuk el, ha köztünk és a célpont között nincs semmi, mert a gránát ott robban, ahol elakad. A célpontot nem muszáj pontosan eltalálni: elég ha a gránát vagy a robbanótöltet mellébe landol, máris jön is ki a ledekéből (lőbbnyire durababban). Ha telepszünk el a fegyverainkhoz, biztosan is vásárolni, mert ezeket nekik nincs megtelepedésük, hanem lesz ráadásulhatunk.

A játék irányítása:

A fegyverkezés után el kell helyeznünk az

embereinket a pályán, figyelembe véve a náluk levő fegyverzetet. A pályát felülnézetből látjuk, embereinket bizonyos színű D-vél jelzett mezőkon helyezhetjük el. A mező színe a pályától függ. Az egyik szín az ellenségé, a második mi helyzetünk el. Ezután kezdődik az akció.

Az akció fordulóira van osztva. Itt láthatva lépnek a szereplők, elől löggöng, hogy ki játszik. Ha játékos tűz gop ellen, akkor a játékos az első lépés, két játékosnál az első lép először. Egy lépés addig tart, amíg a játékos END TURN-t nem kapcsol. Ezt akkor érdemes megtenni, ha mi minden szereplő emberrel elvégeztettük a körben reharuló feladattal vagy elfogyott az akciópontja (ld. később). Egy negyzelet irányítunk a pályán és a megfelelő ember felé a 'tűz' gomb megnyomása után vehetjük át az irányítást. Az irányítás menüből történik, a mozgás egy iránytú megfelelő irányban és kiválasztásával. Vigyünk rá a negyzelet a kívánt emberre és nyomjuk meg a 'tűz' gombot! A menüből az iránytúbillentyűvel vagy a joyttal válasszuk ki a SELECT-el, ezzel az emberrel elrendeljük szesztyeinknek itt választhatunk. Maszkálni akarunk vagy különböző cselekedetekre akarunk végrehajtani. Ha maszkálni akarunk, akkor állítsuk be a kívánt irányt és nyomjuk a joyt lefelé! Ha arccal előre a nagy fő irány valamelyikre lövni szeretünk, akkor az 4 akciópontunkba fog kerülni. Ha arccal előre állóan lépünk, akkor az AP-nk 6-tal csökken. Ha hátulról (joyt le), akkor a lent leírt értéket ketszeresével lötölünk. Itt van leírva az egyik legfontosabb dolog az akciópontra (AP). Minden cselekedetünk bizonyos AP-be kerül. Ha ez elfogy, akkor emberünk már csak a következő lépésben cselekedhet megint. Ha egy glánátot kibővítszünk, akkor győződünk meg róla, hogy lesz-e elegendő AP-nk az elhajráshoz, ha nem, akkor állítsuk az időzést hosszúra, így a következő elhajrástuk a drágát. Ha ebben a menüben megnyomjuk a 'tűz' gombot, akkor belépünk a cselekvés menübe. Itt a következő lehetőségek között választhatunk.

END MOVE vége a cselekvésnek, kilépünk az ember irányításából.
SCANNER stratégiai kép hívése, amelyen jelölve vannak a saját egységeink és a felledezt ellenséges egységek is.
CANCEL visszalép a maszkáló menübe.
CHANGE választás a nálunk levő fegyverek közül.
FIRE (ha van lötőgyverzet) lötölés. Itt be kell állítani a célpontot és a lötőadást. Tartó: PRIME: kepaslovos, AUTO: sorozat, csak géppisztolyoknál, THROW: hajítás, gránátoknál és tőrrel, AIM: célzott lövés.
LOAD ha fellehető fegyverünk van, akkor ezzel cserélhetünk benne tárat.
PRIME ha van nálunk gránát, akkor ezzel biztosítjuk ki a beállítandó értéket mutatja, hogy a gránát melyik körben fog robbanni.
OPEN/CLOSE ha előtt állunk, akkor ezzel nyithatjuk/zárhatjuk.
Ha végzettünk egy emberrel, akkor lépünk ki az irányításból és vegyük sorra a következőket. Mielőtt belépünk egy ember irányításába, lehetőségnünk nyílik az INFO-menüvel adókat kiadni az adott emberről. Itt megcsodálhatjuk az ember adottságait: hirtettségét és panceljait erősségét. Ha vége a cselekedeteknek, akkor nyomjuk meg a 'tűz' gombot egy semleges helyen és választunk END TURN-t. Ekkor a gép is elhelyezi a maga karakterét és leírja miénk a terep.

A pályák:

A pályáknál az "egy játékos a gép ellen" első nehézségi fokozatu adalovat írni le (ha minden adat kellene, akkor beléne az ujság).
THE ASSASSINS. A feladat 5 emberrel behatolni Steiner Regniz házába és elkapni őt. Elég könnyű, ugyanis Regnizot 6

robot vódi, amelyek nem túl erősek. A hátulútó csupán az, hogy a választható felszerelés elég gyenge. Az 5 ember felszereléséhez 200 creditet kapunk. Embereinket a piros mezőkon helyezhetjük el.

MOONBASE ASSAULT: Egy holdbázist terroristák szálltak meg. Feladat 8 emberünkkel levenni a harcot az ellenség 7 emberével. A felszerelés megvásárlására 250 creditünk van. Erdemes néhány Heavy Laser-t is venni, mert ez elég halálos az ellenség kommandósaival szemben. A behatolás jobb helyen is lehetséges, az embereinket csak az előtt előtti piros mezőkon helyezhetjük el. A bázis sok ledekével kinal, de csak akkor fordulunk be egy sekón, ha egy esalleges ellenséggel szemben elég lesz az AP-nk a küzdelem felvételehoz! A teljes győzelemhez ki kell irítani az egész bázist.

THE CYBER HORDES. A cél 8 emberünkkel 250 Creditből fellegyverezni és elhelyezni a kupalavárosban, ami robotok tömegtámad meg. A robotok közül főleg a Battle Droid fog problémát okozni, mert kitűnően cölöz és idegen, nagy halderejű fegyvere van. Erdemes elég jó fegyvereket gránátokkal és MkI-esekkel. A pancel nem túl hasznos, mert a Patriot Droid kivételével szinte minden robot egyből ártóví Győzelem 4 robot elpusztítása esetén. Használjuk ki a város edta lehetőségeit! Lötölünk fedezékből és használunk sok gránátot!

PARADISE VALLEY egy völgyet idegenek szálltak meg és utalták el a feladat. Feladatunk, hogy 7 emberünkkel megsemmisítsük az egész bencsot. A fegyverkezés 210 Credit áll rendelkezésünkre. A feladat rendkívül nehéz, embereinket ne zúfoljuk egy helyre. A pálya bal oldaláról, csalárlencsban haladjunk.

THE STARDRIVE. Egy űrhajó belsőjében kincselünk, ahol 2 robot és 5 ember próbálja utunkat állni. A pályát csatornák keresztelik, ezeken a náhol megtalálható hidak segítségével juthatunk keresztül. Mivel egy űrhajó belsőjében vagyunk, így talán nem meglepő, hogy mesterséges intelligenciák között kell végrehajtani a küldetésünket. Embereinket a képernyő bal oldalán helyezhetjük el.

THE LASER PLATOON. A feladat 9 emberünkkel levenni a harcot az ellenség 7 emberével és a droidjával. A küldetés nagyon nehéz, mert a droid szinte elpusztíthatatlan és 9 emberünk felszerelése csak 155 Creditet kapunk és ez nagyon kevés. Térdid csak néhány ember kell állítani fegyverzetet és ezekkel kinyitni az ellenség egy részét. A fegyverrel kinkifereinkkel most mehetünk hullal robotai. A szint érdekessége, hogy néhol különös tárgyak vannak elhelyezve, amelyek igen hamar robbannak. Egyébként ez az egyetlen pálya, ahol folyamatosan kapjuk az utánpótlást a néhány lépésenkénti érkező új karakterek személyében. Ezek elég gyenge fegyverzetűek vannak ellátva. De a már elemeztektől szerezhetünk néhány új cuccot. Ezek a karakterek a pálya útjában találhatnak ellenőket meg. Erdemes egy jól fellegyverzett emberünket odaállítani az ellenfél értékes pontjaihoz, így a meggyőzött karakterek elég gyorsan levoznak fogunk. A helyszín egy sok ledekével kinaló űrbázis. Az ellenfél droidja ellen leginkább a gránátok, rakéták és Mk2-es rombolók hatásosak. Javasolt lötölés cselekedni a robotok az egyik ártós folyosó vége alatti szoba befallalás, hogy itt a központi helyiség sekóiban a már ismert "növény" álljon! Itt az embereinkkel legyünk le néhány 100-es gránátot (DROP) de ne időzünk ki azokkal! Ezután tavozzunk a szobát a folyosón keresztül és miután a droid előre a helyszégre, állószunk be egy rakétát! (Ha volt emberünk a közelben, akkor vagyunk löle, ezáltal bucsul). Ezután visszamehetünk a helyszégre megvárni mi marad a droidból. Ha meg el, akkor bírjuk jobb belátással egy-két Mk2-es lövéssel.

Plus4 sarok

Démonok Birodalma

"Hi CoVboy!"

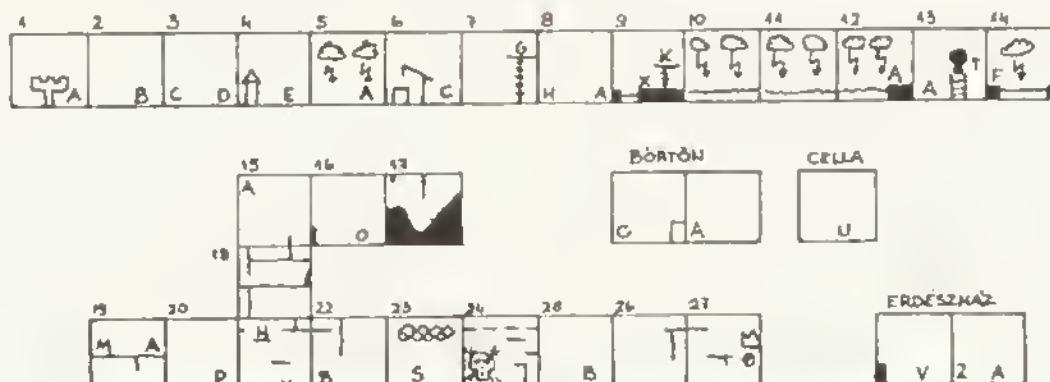
Mivel én is akarok lenni valami a CoV-ért ezért elküldtem a Démonok Birodalma c. játék leírását térképét. (Hát ezt igazán köszönjük — CoVboy) Ezt a játékot én legutoljára a Dizzyhez tudom hasonlítani, láttam CoV-en is, de nekem a PLUS4-es változat van meg. A játék grafikája és zenéje nagyon jó. PAPP ISTVÁN, Budapest

A feladatunk a játékban összerakni a Bűvös Bárd darabjait és le kell tenni a Démonok Királyságának a színe alá. A küldetésünkkel különféle rönde szörnyek akadályozzák, viszont utunkon segítségünkre lesz néhány tárgy.

A játékot joystickkel irányíthatjuk. Atlósan lefelé tudunk valamelyik irányba ugrani. Fel-le belépünk egy ajtón vagy felmászunk egy kőtelel, le-le tűz-zel a menübe tudunk belépni, amelynek a pontját FELVESZ, LERAK, HASZNÁL, VISSZA, LISTA. A LERAK, HASZNÁL vagy LISTA pont választása után a joystickot válthatjuk a tárgymutat, egyszerre összesen 3 db tárgy lehet nálunk. A játékhoz tűz-gombbal léphetünk vissza.

A játék elején a 2 képernyőre megyünk. Menjünk el balra az 1 képernyőre és itt vegyük le a villogó bárd-darabot. Menjünk vissza jobbra, egészen az 5 képig. Vigyázzunk, mert itt két lehetséges villogó ször — ha valamelyik eltalál, akkor azonnal meghalunk. Vegyük le itt is a bárd darabját. Haladjunk tovább jobbra és es messzünk le a létrára. Vegyük megunkhoz a keresztet, majd tovább a 8 képernyőre, ahol a pátkót leveve 2.000 pontot kapunk, de a bárd egy újabb darabját is levehetjük. Menjünk tovább a 9 képernyőre és ugorjunk át a szögbe. Itt levehetjük a kőtelel és ezzel menjünk vissza a kúthoz (6 kép), ahol a bárd egy újabb darabját fogjuk megtalálni. Két tárgy van nálunk, a kőtel és a kereszt. Most álljunk a kút mögé és nyomjuk felele a joystickot, hogy leugorjunk a kútba. Itt ugorjunk át balra a pátkányra, de vigyázzunk, hogy nehogy belelődjünk a szögbe. A szögeket úgy kell átugrani, hogy közben a plafonon lógó denovérekkel elkerüljük az érintkezést. A következő helyszínen egy lyukat kell átugranunk, majd tegyük le a keresztet és vegyük megunkhoz az erdészház

kulcsát. Messzünk vissza a felszínre, tegyük le a kőtelel és menjünk át az erdészházhoz (4 kép). Lépünk be és az első szobában ugorjunk át a lógó kőst, majd vegyük fel a feszítővasat. A második szobában levehetjük a ház kulcsát és tevehetjük helyette a bárd egy újabb darabját és a gyertyát. Setáljunk vissza a kúthoz és itt tegyük le a bárd darabját, majd vegyük ismét megunkhoz a kőtelel (most nálunk van a kőtel és a feszítővas és a gyertya). Messzünk vissza a kútba és menjünk a 16 képernyőre, ahol egy zert fafa van. Használjuk itt a feszítővasat és recss! — az ajtó kinyílik. A kőtelel és a feszítővasat most levehetjük és vegyük fel megint a feszítőt. Menjünk ki innen balra, el a 15 képernyőre. Messzünk le az emelvényre a bárd darabjait, aztán távozzunk a kőtelel a 18 képre. Erreztadjunk le a középső szintre, de közben vigyázzunk a falban levő arcra, mert az hatalmas götyökkel köpköd felénk (ezeket ugráljuk át). A torombót az első raszon lógó kőtelel tudunk távozni és egy kőtel helyre érkezünk. Viszont van nálunk egy gyertya, szóval tudunk világítani. Két kiaraton tudunk kimenni: a jobb alsó sarokban levő válasszuk. A 22 helyszíntre jutottunk, ahol egy keresztaspók vár ránk. Ha it leesszük a keresztet, akkor a pók nem fog bántani. Menjünk tovább jobbra a 23 helyszíntre. Itt tegyük le a bárd nálunk lévő darabját, vegyük fel az indítókulcsot és menjünk vissza a kőtel helyre (21 helyszínt). Itt jön a játék legnehezebb része: a szögeket úgy kell átugrani, hogy előbb közejük szökkenünk. Messzünk le a középső szintre és vegyük le a pátkot. Kapunk újabb 2.000 pontot. Távozzunk a balra eső kiaraton a 20 helyszínt felé, ahol egy kincsesládát fogunk találni. A kincsesláda erre jó, hogy átadjuk a Sziget Szellemnek. Cserebe kapunk egy verőt, ami — szerintem — semmire se jó, csak felesleges leher (tehát a kincsesládát nem fontos levehennünk). Menjünk tehát tovább balra és a következő helyszínen vegyük le a börtön kulcsát. Messzünk vissza a 16 helyszíntre, tegyük le a gyertyát és vegyük fel a kőtelel, majd messzünk vissza a felszínre. Itt tegyük le a kőtelel és a börtönkulcsot. (Ajánlatos felhőteni az erőnket, mert a következő kiaratánához szükségünk lesz rá).



1 — Börtön	A — Bárdreszel	M — Börtönkulcs
4 — Erdészház	B — Ház	O — Erdészház kulcsa
6 — Kút	C — Kanyér	P — Kincsesláda
13 — Sziget Szelleme	D — Bomba	S — Indítókulcs
16 — Feszítési valósgó	E — Mareg	T — Ván
18 — Kőpókás Arc	G — Kereszt	U — Pohár
23 — Verőszék	H — Pátkó	V — Feszítővas
27 — Démonok Királyság	K — Repülő szörnyeg	Z — Gyertya

Menjünk ki a vízre (9. helyszín), ugorjunk át a világrétorony szigetére és itt vegyük fel a repülőszőnyeget. Van egy Indítókulcsunk is, amit használhatunk — már repülünk is! Repüljünk egészen addig, amíg meg nem érkezünk a szigetre (közben vigyázzunk a villámokat szóró felhőkkel). A szigeten vegyük fel a bárd darabját, repüljünk vissza a világítótoronyhoz és ott tegyük le a Visza megint a szigetre, ezáltalunk le és használjuk az Indítókulcsot. A 13. helyszínen egy újabb darabját találjuk a bárdnak, de a fén lógó pókhhoz ne adjunk hozzá! Menjünk vissza a szőnyeghez, használjuk az Indítókulcsot és repüljünk vissza a 9 képernyőre. Tegyük le az Indítókulcsot és a szőnyeget és vegyük fel helyettük a bárd két darabját. Ezekkel menjünk át a kúthoz, tegyük le ott őket és vegyük fel helyettük a börtönkulcsot. Menjünk most el a börtönhöz (1. kép) és lépünk be. Az első folyosón vegyük fel a bárd újabb darabját és tegyük le a börtön kulcsát. Menjünk be a második folyosón abba a cellába, amelynek nyitva van az ajtaja. Itt sötét van, de azért gyertya nélkül is elboldogulhatunk (bár a falon van egy árdekes liás, ami érdemes elolvasni). Vegyük fel a poharat, majd ki a börtönből és vissza a kúthoz. Vegyük magunkhoz megint a kötelet és ereszkedjünk le. A 16. képernyőn tegyük le a bárd darabját és a poharat. Most hordjuk ide leírás a bárd összes darabját, amit látni megleltünk. Miután ezzel megváltunk, pakoljunk le mindent és csak a pohár, a gyertya a bárdnak egyetlen darabja legyen nálunk. Menjünk át a 23 képre

és a gyertya kivételével tegyük le mindent. Hordjuk ide a bárd összes darabját. A pohár használata a következő: a 23. helyszínen lévő hordók elé állunk, és a menü HASZNÁL funkciójával használjuk. Ekkor az erőnk a maximumra töltődik fel, de ezzel a fogással sajnos csak egyszer éltethetünk. Ha bárd összes darabja a teremben van (összesen 9 db), ekkor fogjunk meg hármat, és menjünk át velük a 24. képernyőre. Itt sötétben kell ugrálnunk: amikor a betáplunk a terembe, ugorjunk egyet, de a jojt azonnal engedjük el (ha folyamatosan nyomjuk, ekkor túl nagyot fogunk ugrani). Ugráljunk tovább a terem lütső végébe és a térkép szerint essünk le a jobb alsó sarokba és menjünk ki a teremből. Menjünk át a 27. képernyőre és itt találjuk a Démonok Királyát. Vigyázzunk, hogy egyetlen kő vagy nyíl se találjon el. Mészünk fel az emelvényre és tegyük le a bárd részét a király elé. Most menjünk vissza a többi kő és azokat is hordjuk le ide. Miután az összes bárd darab a király előtt van, megszédíthetjük a bárdot egyben. Teljesítettük a küldetést.

Néhány jótanács:

- A mérget ne vegyük fel, mert elszívja az erőnket.
- A bámbát szintén nem érdemes talvenni, mert felrobban a kezünkben.
- A 27. helyszínen a felső részen lévő szobákhoz ne adjunk hozzá!
- Ha az 1. képen lévő szakadókba beugrunk... (Áááááááááááá... — CoVboy)

Rózsaszín Párduc

"Hé CoVboy! Most sajnos beteg vagyok, valami vírusos fertőzés. Több, mint valószínű, hogy a gépcimről kaptam el — de hogyan? Elhatároztam, hogy most beuldom neked a RÓZSASZÍN PÁRDUČ leírását a TokosMátosba. [Minden rózsaszín van valami jó... — CoVboy] Ja, igen a MERCENARY 2. hogy került fel a lap lista első helyére? [Telén úgy, hogy arra szavaztak a legtöbb... — CoVboy] Majd gondoskodom róla, hogy legközelebb egy kicsit lejjebb kerüljön... U.i.: az elolvasás után ajánlatos vigyázzan állni lecsatarrással megcsémizni (pl. összegyűjteni) és megcélozni vele a szemérekosarat. Ha beletalált, 2 pont, ha nem még van egy lehetőség (az már sajnos csak 1 pont)!" JAKAB ZSOLT (Jakcs Suli). Eger (Hát emennyiben ez a szám szemétkosárnak minősül, akkor könyveit el nekem 2 pontot please — CoVboy).

A sikeres elindítás után egy demó láthatunk, amin Rózsaszín Párduc szórakoztat bennünket (megnézhetjük, hogyan tölti össze új kocsiját, hogyan viszi el a mentő és egyéb marhaságok). "SPACE"-szel tovább, de demó után a játék automatikusan is elindul. A képernyőn a bal első sarokban egy számtológépet látunk, mellette ADAT:000, ENERGIA:16, IDŐ:k.b. 1 óra készletünket. Jobbra alul két 5x5-ös mezőt vizsgálhatunk. A bal oldali a szinteket mutató oldalnézetben, a jobb oldali pedig a szintet felülnézetben. Kis pötty mutatja a helyzetünket rajta. A játék célja, hogy minél több edetot megszerezzünk és minél több szobát kiürítsünk. Az utóbbi néhol elég egyszerű, például ahol a többiek állandóan lévőldöznek, azt könnyen el lehet hárítani, mert ha állandóan ugrálunk, akkor nem találhat el. Vigyázz! A gómbvillám mindig követ minket és ha mégis elkap, párducunk nagyot ordít a molog helyzetéről (természetesen energiánk 1-el csökken). Valamit elrontott a szerző ott ahol a pók található: simán átmehetünk rajta. Az égből lecsapó villámok teljesen krszémíthetetlenek, természetesen lásd a következményeit. De ha a szinteken mászkálunk, akkor ius van egy kis gond. Ha az elektromos kisülés elfalát, akkor az energiánk csökken. Az edetokat a pótkomputerektől szerezhethetjük meg úgy, hogy alátte felvesszünk egy mágneslemezt valamelyik szobában (majd erre másoljuk rá az edetot). Ez nem megy olyan egyszerűen, mert a komputerben "itt a piros, hol a piros" program van. Ha nem találjuk el a felkiáltójel helyét, akkor energiánk csökken (keverés közben még kiáphetünk veszteségek nélkül a szobából). Ha elfaláljuk, lemásolja az edetot nekünk és odatesz a komputer elé. Foiduljunk felé és nyomjuk meg a "lüz" gombot, kisebb zörzések után az adatalnk eggyel növekszenek. "RUN/STOP" megnyomása után meg lehel nézni az adot tartalmát. Egy nagy komputer előtt állunk és a "lüz" gomb megnyomására megjelenik egy karakter (ha már több edetunk van, akkor egymás alatt és sorban sorban). A CONTROL-lal kérhetünk térképet, amelyik kiírja, hogy hanyadik szinten tartózkodunk, hány lemez van nálunk, hány szobát és computeri kerestünk fel. Alul látható, hogy például F1 — computer, hol találhatóak. Az Irányítás JOY1 portról, a "le" leguggot, a "lüz" góknál használható, a "lüz" + "le" és "lüz" + "le" a felülnézetre vagy oldalnézetre kapcsol át. A szobákban annyi változás van, hogy nem tudunk leguggolni, csak ugrálni (Hehe, de jó vicc... — CoVboy).

És egy plusz...

"Hé CoVboy! Itt küldjük a NAUTILUS térképet. A program története a szótiban megtalálható, szóval ezzel nem fárasztjuk magunkat. A következő térképünk a SPIKY HAROLD II lesz. Most pedig néhány módosítás következik néhány programon." EGRI CSABA & ATTILA Dunapáras (Elnézzél az elforgatva beragasztott felírt, de csak így féri be — CoVboy). LIBERATOR POKE 10415. 234 (órókélet) GREMLINS 2.: >2578 NOP — órákélet



AdvenTour

Cserébe arcképfotókat ezután, hogy mi szikla volt arra, hogy elvesszünk a kalandjátékokra vonatkozó behűtött infót a Földlakóaktól. A válasz nagyon egyszerű: mert kiadásuk után néma ki mondjuk a CHAMPIONS OF KRYNN a JOAN AND JERRY mellett (és valószínű az is, hogy ha valakinek futott az egyik, annak nem nagyon fog a mezd...). Ki tudja hanyadszor már, de azért megint később, most mondunk mindenkinek, aki fölött, kőgépét vagy az új-
má ragadott, hogy ucsból tippeket kőlőn nekünk, kő után megalkotottak, felfedezői felfedezői őket a Csúpa3tr koragrande és a Művészi berovrákózás alatt kinyitottak nekik a rend felfedezői kőadott nagydorozók. Kő-
kiváncsra némi újással bővíti a CoV kalandozó lakóinak szóla rovata: minden hónapban szólnak néhány szót az újabb kalandjátékokról is.

Adventure újdonságok (64)

- 64-en és Amigán egyszerre jelenik meg a US Oold egy 3D izometrikus kivitelezésű (pl. HEAD OVER HEELS) nyomozós kalandjátékot MURDER címen. A játék teljesen (konvezérelt 64-en is. A helyszíni szemlék, szemtanúk kihallgatása, ujjlenyomatvizsgálás és hasonló deaktívkedések segítségével tudjuk felfedni a gyilkosság időpontját, helyszínét, a gyilkos fegyvert — majd megának a gyilkosnak a kitélét.
- Az SSI októberben egy újabb RPG-t dobott piacra 64-en és Amigán: a BUCK ROGERS a harmincas évek népszerű comic hőseinek feldolgozása. A XIV. században játszódó történetben a Földet és a Naprendszert kell megvédelmeznünk. A játék kivitelezése teljesen erre a rendszerre épül, ami a CHAMPIONS OF KRYNN-ből vagy a CURSE OF THE AZURE BONOS-ból már ismerős.
- Még mindig SSI-nél maradva: piacra került 64-en és Amigán is a Dragonlance-sorozat legújabb része, a CHAMPIONS OF KRYNN folytatása. A DRAGONSTRIKE-ban már minden toll von sarkánnyal, sőt lebegő erődjellel is.

Adventure újdonságok (Amiga)

- A POPULOUS és a FLOOD után a Bullfrog csepet egy év munka után ismét újabb programmal rukkolt elő: Az Electronic Arts novemberben dobja piacra a POWERMONGER-t, amit nevezhetünk akár "POPULOUS II"-nek is, hiszen kinézetre nagyon sok hasonlóságot mutat vele — csak jövőt bonyolultabb annál. A kaland középkori környezetben játszódik, egy 200 szigetből álló szigetrendszeren 20 zsoldosunkkal indulunk el, hogy a helyek, városok meghódításával, ellenséges kapitányok legyőzésével uralkodni elő kezdjük az egész vidéket. Az elfoglalt városokat munkára foghatjuk, a zsoldoshadcseregeinket külön-külön irányíthatjuk, szövetségeket köthetünk és újabb háborúkat indíthatunk — szóval a stratégiai és adventure játékok kedvelőire újabb nagyszerű csemoge vár.
- Az Accolade novemberben a TEST DRIVE III. (64-en is! Ez az igazán és egyenlő — nem a GRANO PRIX CIRCUIT-ről van szó) mellett egy tőlük meglehetősen szokott dolgot is piacra dob Amigán, az ELVIRA — MISTRESS OF THE DARK-ot a Horrorsoft csepet készítette, akiknek a nevét már jónéhány Amiga-kalandjáték dicséri. Legutóbbi munkájukban hűek maradtak a nevükhöz, az ELVIRA egy horrortörténet, amelyben a démonok és kísértetek világában kell megkezdelyoznunk, hogy a sírjából felharmadt Emelinda királynő megkezdelyozzon egy mágius tekercest, emelylet megkaparintáná a teljes uralmat az avilág felett...
- Oly sok csillagó arcade után egy hagyományos kalandjátékkal áll elő a PSYGNOSIS is: Az OBITUS ugyenolyan környezetben játszódik, mint mondjuk a BEAST, elvezerszöl erődökben, kastélyokban, földelotti berengokban csatálgathatunk. A rejzolt (l' grafika sem mered el semmiben a BEAST mögött — csak mindez adventure kivitelben.
- Az Ubi Soft egy egészen szokott kivitelezésű játékvívózzettel áll elő a egyszerű grafikájú BAT-ban, a 22. században játszódó történetben meg kell találnunk és el kell pusztítanunk Vrangort, a gonosz tudóst, aki a Selenia bolygó megsemmisítésére lör. Több, mint 1.100 helyszínen 7 előtörme képviselővel találkozhatunk a comica-szerű kaland során, a Dray úrhajót irányítva egy 3D szimulátorhoz is szerencsánk lesz, sőt, még egy kis számítógép-programozás is szóba jöhet...
- A Mindcape a krimikre bukk. A CAPTIVE-ben is megmeredtek a standard kezdésüknél a la OEJA VU nem tudod ki vagy, nem tudod hol vagy, nem tudod mikor lórtánnak veled ezek a dolgok. Így első ránézésre a DUNOON MASTER-re emlékeztet ez a dolog, de robotoké a lőszerep — őt alkotják a csepet karakterei. Rendhagyó RPG.
- Az "Alice Csodaföldszámban" története már számlalan feldolgozták őt meg filmekben és játékokban. A Virgin új kalandjátékát (WONDERLAND névre hallgat) viszont nemcsak a történet, hanem a hiheletlenül aprólékosan kidolgozott grafika is el fogja edni úgy PG-n, mint Amigán. A gyártó csapatát is érdemes megemlíteni, ami ényergelt Amigára, miután lóbb játékával már berite magát a 64-játéktörténelembe: Marnette Scrolls-nak hívják őket...



NEUROMANCER (C-64/Amiga)

(SOOS ÁRPAD, Szigetvár)
Rosszul látnak, hogy az AI-ök elleni skillket nem lehet upgradeolni. A TURING REGISTRY-nél ezt ingyen elvégzik (mindegyikét 5-ös szintre). Amikor Neuromancer elvisz a longportre nem kell lefellenül meghalnunk. Használjuk a SOPHISTRY skillchipet és visszakerülünk Neuromancer elő (ekkor kell a Kuang Eleven-i és a LOGIC-ol használni).
Még mindig a NEUROMANCER-nél maradva: a CoV 9-ben megjelent leírás után jónéhány ezzel kapcsolatos kérdéselők érkezett, amelyek herom teszre osztoztak: 1. NEUROMANCER von Amigán is, a játék gyakorlatilag ugyanaz, mint 64-en, a grafika viszont sokkal jobban visszaadja a tegény hangulatát. 2. Néhányan elküldtek azokat a tippeket, amelyek a leírásban már úgyis megjelentek — ezeket köszönjük azópen. 3. A fő probléma viszont az volt, hogy a kezdőket rögtön nyakonvágtek a cyberspace-ben: a leírásban ugyan nem említettük külön, mert nyilvánvaló volt, hogy nem rögtön Neuromancernak kell nekugrani. A lórást tehát a 0. zónában kell kezdeni, olyan bázisnál, ahol nincs AI, viszont van mesothaló stuff (PANTHER MOOEMS és REGULAR FELLOWS). Ezután folytathatjuk a lórást az 1. és 2. zóna hasonló helyein és az onnan masot stuffokkal már le lehet csapni a 0. zónában lávó két AI-t is, hogy fejlődjének a skilljeink is. A 7. zóna bázisát talán a játék végeire kéne hagyni...

POOL OF RAOIANCE (C-64)

(PETHŐ GÉRGELY, Csobroca)
A POOL OF RAOIANCE játékműtő lemezen ponyargatva vettem észre ezt az apró csepet, ami első látásra egész jónak tűnik. Amikor elkezdtem szórakozni az edelők elírásával, a leghasznosabbnak az előtörő tuningolását tartottam (aztán rájöttem arra is, hogy ezt minden lépésnél el kell végezni). Az előbbiakban lártam, hogy milyen byte-okat kell átírni a megadott szektorban, hogy a karakterek különböző tulajdonságai megváltozjanak.
Az edelők átírásához először meg kell keresni a megfelelő pecienst (újjonnen generált vagy "remove"-ott karakterek). A POOL "A NEV" előtörőban menj ki karakteret el, szóval egy ilyen nevű file-t kell keresni a lemezen, aztán megnézni, hol kezdődik az első azoklora (három von). Belőles után a következő módosítások vezethetők.
1. szektor:
25-30 byte: tulajdonságok
31 byte: erő növekedése
123 byte: maximális előtörő
165 byte: lépésd. Varázslóknál nem tanácsos előtörni, mert nem tanul új varázslatokat!
209 byte: lépésd. kontrolltörő. Egyezzen a 209 byte-lel!
236 byte: EXPERIENCE POINTS első byte
237 byte: EXPERIENCE POINTS lólsó byte.
2. szektor:
32 byte: a jelenlegi előtörő

A 3. szektor ellenőrző szektor, a tulajdonságok és az erőnövekedés kivételével minden értéknek egyeznie kell az 1. szektor értékeivel.

Még néhány próbaság: A program egy olyan értéket tárol, ami a következő szint elérésénél maximális életerőnek vesz (ha a karakter szintet ugrik, ekkor a program beállítja a maximális és jelenlegi életerőjét a szinthez megállapított értékre), tehát hiába rútként egy első szinten lévő karakter életerőjét a maximumra, szintugrásnál beáll az adott értékre. Ha csak a jelenlegi életerőt változtatjuk meg, az életerő az első gyógyítási kísérletnél megnő a maximumra, ha viszont csak a maximális értéket változtatjuk, a karakter sebesülteként fog viselkedni. A szörny-karakterek szintjén megbebrálhatók az adott seblon szerint (például wightok átlása 0 HP-re), de itt a 3. szektor hiányzik.

WAR IN THE MIDDLE EARTH (Amiga)

(KALLAI ISTVÁN, Budapest)

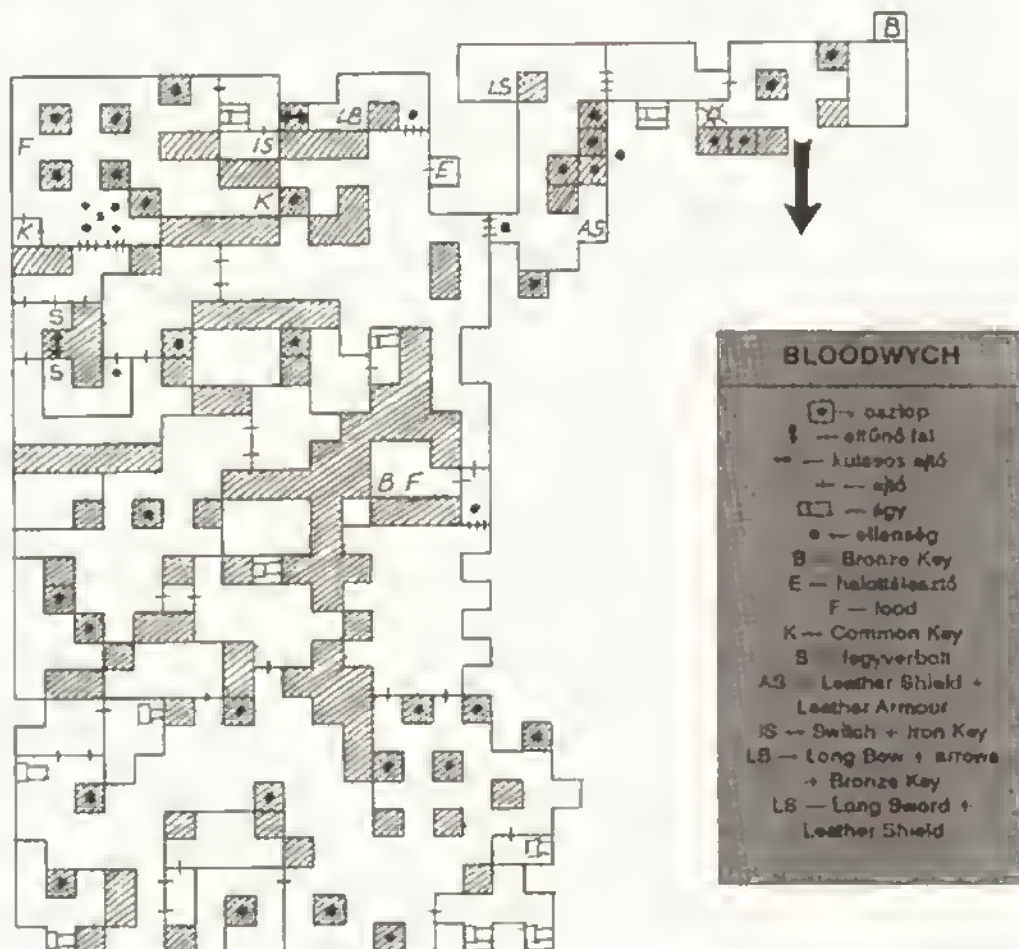
Szie CoVboy! Megint itt a mighty Action Section of DVD™. Ezúttal egy WAR IN THE MIDDLE EARTH upgrade-dal támadtunk le. Bizonyára sok Tolkien rajongó Amigás szerette volna bebarátságolni Középtérletet a játékban. Ez két dolog miatt nem sikerülhetett: vagy Quarter-féle verzió van meg, ami egy kis idő ehetett után kódol, pontosabban koordinátát kérdez vagy pedig az ellenség sokszoros túlerője hiúsította meg hatalmi törekvéseit. Természetesen a Gyűrűt is el lehet jutatni a Végzet hegyére, Mordorba 3-4 hónap alatt, de így már jön is a Congratulations (a szöveg hosszabb, ez csak a cruncholt lényege...) és oda a kiedő máskézés. A probléma megoldására az elkövetendő a következők.

- Rögtön a játék kezdetekor mentjük ki a játékállást.
- Arról a lemezről, amire mentettünk, töltjük be az ARCHIVE.DAT nevű fájlt valamilyen file-berhelőbe, eminek a kijelzési módját

állítsuk word hosszúságúra és decimális formátumra.

— A 264-ik és 552-ik sorokban találunk két 120-ot, ezek Eomer és Theodred rohani vezérek seregének létszámát. Tuningoljuk fel őket a kívánt értékre (max. 85535, de fontos, hogy egy sereg átlrásához mindkét szót módosítani kell), aztán írjuk vissza a lemezre. Célzerű mindkét csapatot feltuningolni, mert ekkor Eomer elküldhetjük Minas Tirth megsegítésére, Theodred pedig Saruman hordát fogja elgyebugyálni. Ezután ki-ki kedve szerint elmehet a gyűrűhordozókkal keresztül-kasul kelandozni a világban, bár nem ért mondjuk Faramir (200 Rangers) testőrnök hozzájuk csatlakozni, nehogy néhány kőse ork bánisa őket. Vigyázat, nehogy túlbuzgóságunkban lerohanjuk Barad durt, mert ezzel is mi győzünk és vége a megeővezetnek. Végezetül egypár jótenács a könyvet nem ismerőknek, akik upgrade nélkül szeretnék végigjátszani a játékot.

- Breebe térjünk be, hogy találkozhassunk Aragornnal.
 - A következő útról Rivendell, de ne az úton menjünk (Hem kerüljünk dél felé, különben jól fejbevégnék a Nozgulok...)
 - Lenneben szedjük fel a cuccokat.
 - Az Isengardtól jobbra található feluben nemvánt segítség érkezik a harc idején.
 - Gandalfel menjünk el Edorasba, mert addig Theodent nem lrenyithatjuk.
 - Mordorból észekről, a hegyeken át célzerű menni (?!), segít a coil of rope.
 - Csatákban célzerű rohamozva támadni, ugyanis ez okozza a legnagyobb veszteséget az ellenség sereiben.
- Szie CoVboy — még hallotok rólem! (Az nem baj! Egyébként aszerintem a legjobb játékleírás ehhez maga a könyv. Talán még rekordot is lehet a Guinness Bookban, hiszen előbb jelent meg a "szűkezzavú leírás", mint maga a játék... Alább egy kis térképrészlet a BLOODWYCH-ról, ugyenentől ez úrtembertől — CoVboy)



Hirdetési
szelvény

Az Olvasó hirdeti

Az IMPOSSIBLE MISSION II Igazi változata az eredeti gyári kazettán eladó. Cím: Turcsányi Tamás, Hort, Bajcsy út 33 3014.

C64-es programokat cserélek. Sok jó program van. Többek között keresem a Neuromancer-t és a Dizzy II-t. Válaszboríték ellenében listát küldök. Cím: Szabó Péter, Budapest, III. Toboz u 9 1037.

C64-esek figyelem! Kazettás programok, valamint lemezes programok kazettán utántöltésen pl. Last Ninja. A CoV-ban megjelent programok is, pl. Dark Side, Total Eclipse, Elite, Batman. Cím: Csarnyák János, Budapest, XXI. Dunadűlő u. 7/A. 1212.

Programokat cserélek lemezen és kazettán. Cím: Szilgethy Ferenc, Bp. XI. Putnok u. 7. 1115.

C64-esek figyelem! Legújabb és régebbi programokat cserélek lemezen és kazettán egyaránt. Nálam megtalálod, amit keresel. Kazdók, kalandorok ne kíméljönök! Lista, válaszboríték nem helyett! Mindenképpen válaszolok! Kicsi Szabó Zoltán, Szeged, Erdő u. 4 8723.

C64-es programokat cserélünk. Kb. 800 prg. Utalunk kérünk! Minden levetra válaszolunk! Peter Lee & Mr. M. Soft. Kiskunhalas, Béke u. 6 6400.

Commodore 64 kazettán keresek játékszereket. Előnyben az adventure, mázsziálás, lövöldözés szerkezők. Programokat cserélek, listát írtam küldök. Öbör Viktor, Pécs, Ilku Pál u. 24 7636.

C64 tulajdonosok figyelem! MAGNÓS program cserél Test Drive I-III, Stealth Fighter, Defender o LC, Last Ninja II. és még 2000 program minimális kifizetéssel. Írj bátran! Minden program értékel! Murskózy Béla, Sárospatak, Szabó u. 14 9600.

Keresed az Igazi programot? Hát most megtalálhatod! Szírvonalas prg-ok lemezen és kazettán, az éltit változatok! Lemezt is biztosítunk, írtam bármikor meg! Czágler Péter, Százhalombatta, Innyi J. u. 1. 2440.

C64-esek figyelem! 12 léte jobb szakkprogram, minőségi játékok és felhasználói programok egy helyről, jótól írt bátran le! Cseré is lehetséges, ez esetben listát kérek. Cím: Jónás Tamás, Veszprém, Heszkovics út 19/D IV/15 8200.

Szírvonalas játékok cseréje C64-en kazettán. Keresem a Neuromancer, Piratas, Bard's Tale I, II, III, Stealth Fighter, Conship, (Ezek vannak kazettán) — CoVboy) Flick Dangerous, Tusker, c. programokat cseréje vagy megvételre. A Neuromancerért 69 Ft-ot, a többiért 50-ot adok. Repeth Szabolcs, Budapest, Bőrdűlő u. 10 4/9, 1046.

C64-re szuper programok cseréje lemezen (pl. Street Rod, Ski or Die stb.) Kalandjáték kedvelőknek. Boaszi, Új Vadvnyugat. Irkást adok (nem eladok), a példamondatokkal együtt (Rátkel meg majd HASZNÁL CIPŐ ALFEL — CoVboy), írtok. Ormándi Zoltán, Dunakeszi, Krájer u. 12 2120.

C64-esek figyelem! Szuper programokat adok lemezen. Ajánlat: Vendetta, Turrican, Street Rod, The Untouchables stb. Csupa olyan program, ami szerepel az 576 kbyte c. újságban. Cseré is érdekel. Listát küldök. Cím: Krausz Krisztián, Budapest, IV. Zichy M. u. 3 II/14. 1045.

64-esek figyelem! Cserélek jó/rossz játékokat. A válaszboríték Test Drive I-III, Hawkeye, Destroyer III, D.O.T.C. The Train, I.M.II, The Last Ninja II, World Games, Elite, Elite TRI (írtok változat), Street Sports Basketball, Barbar Games... (Na jól van, annyit elég lesz, nem játékosok ez... — CoVboy) Cím: Oabonyi Dániel, Budapest, Allende p. 19 V Tel.: 1-823-847. Lemeze veszek át.

C64-re lemezes programok leírásával megrendelhetők! Emerald, Hajdúszoboszló, Hunyadi út 28/B 4200.

C64 III C128 programok eladók csak lemezen. Cseré nem mindig érdekel. A programokat vadlúg Parrot és 3M diszkeken forgalmazzuk. Játékosmunkátok nagy választékban. Pl.: Piratas, Batman the Movie, Game Maker, Print Shop, Maniac Mansion, Hottages, Battle Chess. Elsősorban játékosmunkák, nemzetközi (nem vicc!) programok küldök szolgálat. Keresünk mindenféle jóféle stratégiai programokat! Tascos Software, Szabó Máté, Budapest, II. Varsányi Irén utca 1. 1027.

Keresem C64-re lemezen v. kazettán az ELITE CoV 7. számában említett "B" változatát, továbbá az Amhem, Vulcan, Russia 1941-45 programokat és az ELITE II-t, ha az nem azonos a SPACE ROGUE-val. (Létezik, nem hazsák nekem — CoVboy) Cserébe 89-90-es programokat kínálom. Cím: Marjovszky Csaba, Székesfehérvár, Kalmán Béla u. 5.IV/8. 8000.

Programcsere lemezen és kazettán. A kollakció több mint 1000 programból áll. Több, mint 70 db új és régi lemezes program utántöltésen, kazettán. Pl. Hottages, Test Drive 1-3, Hammerfest, Adidas Ch. Football, X-Out, Defender of the Crown. Lemezen a legújabb stílusok: pl. Street Rod, Vendetta. Írtok, címem: Kovács Péter, Győr, Zrínyi út 31 9024 Tel.: (06-96) 17-862 (este 6 után).

C64-re programokat cserélek. Főleg a kaland, stratégia, szerepjáték, szimulátor és manager programokat kedvelem. Kérésre listát küldök! Keresem a King of England, Gauntlet, Bard's Tale I, II, III. + karakterlemez, Pool of Radiance, Curse of the Azure Bonds, Új Vadvnyugat I-II, (III), Betörés a Bázisra c. programokat. Ezenkívül bármilyen játékszereket és szöveges programot is. Cím: Gulyás Péter, Békéscsaba, Lencsés út 81 IV/1 5600.

C64-es szuper játékok eladók csak kazettán (10,- Ft/db) I. Felbolyogzott válaszboríték esetén listát küldök! Cserélek lehet szívesen! Kocsi Róbert, Kacskömér, Pákozdi Cs. u. 7 IX/27 6000.

64-esek figyelem! Programcsere lemezen! Utal küldök! Cím: M. Relak György, Dunajváros, Okt. 23. tér 11 V/2 2400.

FIGYELEM! C64-re menő játékok és segédprogramok cseréje lemezen és kazettán. Kérésre listát küldök. Deutch Szabolcs, Zalaegerszeg, Fő út 19 8749 (06-93) 18-481.

Amiga játékok és demók a legjobbjait! CHROMANCE, Lelöl 103 P. 701 1398 Budapest.

Cool & Hot swapport keresünk! Jó demók, angolul levelező, nemcsak játékosorientált guy(ok) jelentkezzék! Váram Writta quickly! NEXUS 6 of 23-C. Veszprém, P. 296 8200.

FIGYELEM! AMIGA 500-ra eladók, az országban a legolcsóbban, csak 44 ezer Ft-ért. RAM bővítő belső órával 12 ezer Ft. 3 5" lemezek 90,- Ft — db-ért. Azan 800 XL floppyval 20 ezer forintért. Tel.: (06-42) 18-632 (Palkovics).

Olcsón eladom AMIGA 500-esomat, video adapterrel, egérrel és sok programmal (a legújabbak is). Vennék — reális áron — AMIGA 2000-et! Gyerekek, ki tud egy olyan monitorral, ami csatlakoztatható az IBM PC-hez, az AMIGA-hoz és még egy videofelirásához is, úgy, hogy a SEGAM műsorok is élvezhetők legyenek! (Nem a Rócsid bácsinak kell!) Nagy Péter, Budapest, Törökugrató u. 4 VIII/31. 1118 Tel.: 173 5045.

AMIGA 500-hoz bővítő, lemezek, előnyös áron eladok + programcsere. C64-hoz újságokat, könyveket adok. Varró Péter, Vésztő, Kossuth u. 53 5539.

Török le a drágán másolok hordát! AMIGA programok hatalmas választékából választhatsz (20, Ft/lemez). Válaszboríték ellenében listát küldök! CSAK NEKED! AMIGA kózik! Írt! Ohán Gábor, Mezőtúr, Bolovannisz út 103 5400.

Amigád van és lelsz a VIRUSOK-tól? Effelegheled ezt az értesítést, ha az ANTIVIRUS PACK-et használod! A legjobb és legfrissebb vírusok egy lemezen (Virus5.0, Zerkovirus 3, VirusExpert 1.6, VirusChocker 5.05 stb.). Mindig a legfrissebb verzió! Ára lemezzel együtt csak 499,- Ft! Cím: Tóth Tamás, 9007, Győr 7, P. 49.

1 hónapos 13-es AMIGA 500 modulátorral 56 000,- ért. memóriabővítő 10 000,- Ft-ért, 70 db 3,5"-os lemez, 3 db joystick 2 000,- Ft-ért, oda-vissza játszók WALKMAN, 2000,- Ft-ért, 3 utas hűtőgátló 1000,- Ft-ért eladók Csak Róbert, Szentes, Nagygörgös u. 31. 6600.

Eladnám +4-esem, vagy AMIGA 500-ra cserélném el rajzítással. Eszem AMIGA 500-at vennék. Fejlesz Anlia, Monor, Pósa Lajos út 17. 2200.

Keresem +4-re a Monty Moai, Monty Xmas, Monty is Innocent, Driller nevű programokat. Ajánlatokat Bónóczki Róbert, Velence, Kislizi u. 6 2481. címre kérem. Ugyanitt programcsere. Cserélek 400 db. program. Válaszborítékot listát küldök.

Plus4-hez szimulátorokat keresek. Cserébe bármilyen jármű programot ajánlok. Tóth Péter, Székesfehérvár, Mancz János u. 4/B. I/5. 8000.

Commodore PLUS/4 meghajtóval (OC-118), magnóval, joystick-kal, bő szakkörrel, 40 db. 3M-es lemezen 1990-es programokkal eladók.

Érdeklődni: Rucz Attila, Pécs, Menta-dűlő 5 7634. Tel.: (06-72) 10-188.

Plus4+ magnó sürgősen eladó. Ár: 19.000,- Ft körül. Ugyanitt C64-re legújabb utántöltés programokat keresek. Cím: Hirdi Tamás, Ajka, Túrózó u. 23. IV/13. 6400.

C+4 cseré. A következő programokat kínálom: Dne-On-Ona, Barbarian, Ten-o-X, Driller, Twin Kingdom W 2, Nucleon, Wizard of Wor, Saboteur 2, Időrágész, Nautilus stb. Cím: Petró Zoltán, Miskolc, Vörösmarty 26 8/1. Tel.: (06-46) 22-706.

PLUS/4-es programokat cserélek és eladok. Csak alapul kb. 300 db. (de lehet, hogy kevesebb, mert a vecak prg-okat letöltöm!) Szöveges kalandjátékok nagy választékban. Jó demók. Cím: Vekulya Norbert, Békéscsaba, Trefort u. 8/a. 5600.

Jó minőségű programokat adok, veszek vagy cserélek (pl. ELITE, Driller, Ace, Tir Na Nog, Saboteur I-II, stb.). Cím: Simon János, Budapest, Thököly u. 146/b. 1145. Tel.: 1-636-971.

Cserélek keresem a BATTLE, Elite I-II, A-07 c. programokat kazettán PLUS/4-re. Megvan a Revenge, Új Vadvnyugat, Reva, Saboteur II. Listát kérek és küldök. Sikritik József, Hatvan, Horváth M. 22. 3000.

Plus4-esek figyelem! Programcsere kazettán. Sok szuperjátékprogram van. Pl. Driller, Tir Na Nog, Reva, Demonok Birodalmak. Fekete Péter, Veszprém, Halla út 9/D II/4 8200.

Plus4-esek! Keresem a Her Turbo — Mob. Attila a változatát (!) és a Destroyer Plus4 változatát, pénzért, vagy cserébe Vennék Commodore vagy egyéb Plus4-hoz illeszthető nyomtatót. Cím: Keresztes Krisztián, Százhalombatta, Felszabodú lés út 23 2440 Csak levelezni!

Másfélőves C16+ magnó + játékok + szakkörök eladó. Ár: 14.000,- Ft. Érdeklődni: Csapó Béla, Miskolc, Lányi Emő u. 9. II/3 3534.

Plus4-esek! Magvan megvételre lemezen a Tass Times, Borrowed Time, Bard's Tale III, Battle Chess, The Jet, Flight Simulator II. Farkas György, Budapest, XX. Nagyszőlősi u. 4 1202.

PLUS/4-es programokat kazettán cserélnék, vagy eladnék. Listát kérek és küldök. Keresem a BARBARIAN, SPY VS SPY 3 c. programokat. Gyurcsák Attila, Veszprém, Háló út 9/c 8/24.

Plus4-es programcsere és átadás magnóra. Kb. 1151 programmal rendelkezünk (Körülbelül? — CoVboy) Listát kérésre küldünk, de cseré esetén listát is küldjétek. Egn Csaba, Dunajváros, Kommunarszki krt. 5. F/1. 2400.

PLUS/4-esek! 89-90-es programok (Elite/PIGMY I-II, Driller/Pigmy, Reva, Spy vs Spy 3 stb.) eladók kazettán, 10,- Ft/db-án, vagy cserébe. Sürgősen érdekelnek, csak lemezen lúto Plus4-es programok! Írtok! Balai István Kornél, Budapest, Lőversenyter 3 VII em 36 1046.

Ak ért a REUTERS 1201-es monitor javításához, vagy rendelkezik hozzá használt utmutatóval, kapcsolási rajzzal, kérem írjon Vennék Final III, Cartridge I. Kovács Péter, Orosháza, Kossuth tér 8 5900.

5 1/4"-s DS/DD lemezek eladók. Original 15,- Ft/db, emolyiken prg van, szívesen 45,- Ft/db. Ugyanitt C64-hoz szakkörök, DATA/BECKER könyvek, valamint 1001... sorozat kábel és a MIKROVILÁG 88-tól minden száma olcsón eladó. Saavári Oszkár, Lemp, Petőfi út 33 8960.

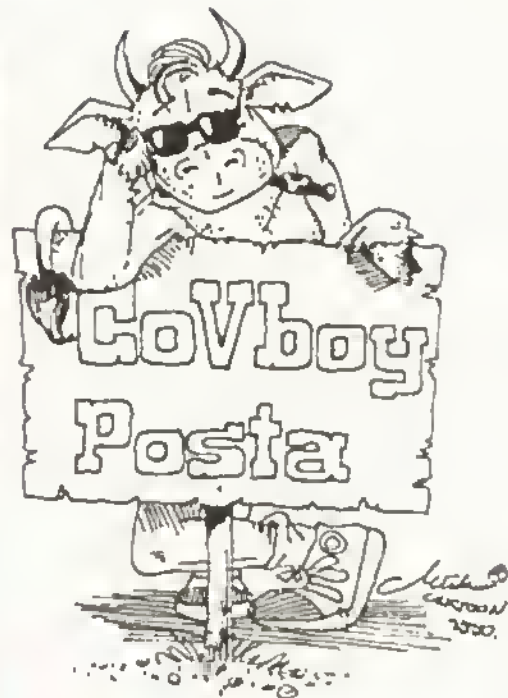
Amethyst Playhelp Services 1990!

Az Amethyst számítógépes hálózat legokosabb keres a AMIGA 500 és a Commodore 64 tulajdonosok köréből. Szolgáltatásaink: klubtagság, posztcard, lemez- és kazettaborítók, programok, információk, hűvelési lehetőség, hardware bővítők, stb. Válaszboríték ellenében bővebb tájékoztatót küldünk. Igény esetén telefonálunk és programbörzék szervezését is vállaljuk. A programok másolása ingyenes, azok beszerzése a hálózat feladata.

Cím: Rajkó Zoltán, Lovasberény, P. 13. 8093

(Bocsi, de ez a bezi nagy logo sahoggy eem akart beférni Ide!... — CoVboy)

"Nagy a téli, Nagy a hó, Nagyaranyó..." — monogta a költő, pedig nem is volt mezeorológus. Erről aszemba jutott, hogy kalifarnas ünnepeket kívánjak mindenkinek, ha még nem lette volna meg előttem senki. Először is rögtön elkezdtem kártnak, mon a mostani levelezéshez a múltkor olvasgatásámat próbáltam megfellelő hangulataba ringatni. megam és találtam néhány igen széddűt tehénseget benne (bizonyára 0.75 CoVboy voltam ekkorú!) például a negyzerű gazdasági értekezésben következetesen telcasáratni a nettót a blutóval ami talán a lémában való elmélyült tudásomnak köszönhető; a másik ügyes húzásom egy HEAVY METAL nevű játéknek szől, amit passzaktentem egy ugyanilyen nevű reklámozón 5 db-os búdget-gama csomaggal, amit mostaneg az OCEAN hirdeti. A CoV rögtönfőző bírósága elkovetett bűnöm mlen 15 pernyi MIDNIGHT RESISTANCE-ozásra nem, anyitő körülményeket (telálle nyomdabára hivatkozam) nem vetlek figyelembe és a vedőüggyvéd kegyelmi kérvényét (lelanyagelare gondolt, am ez íteletnél lényeg sokkal jobb!) is elutasították. Most akkor ebbe la hagyom a gépelélel és magys vezekelni — eddig olvasgassatok néhány pihentető levélkét: Aztán erre az ávra vége la a dalnak...



Stílusanulmány

Csá, Köcsög!

Kérdémm azal, hogy most a le tiszteletre druk szépen. En már megalkottam a személyi kultusomat. Mindenhova ki kell állítani azt a szobromat, melyen éppen gyönyörű 14-cimmel játszem. A lap minősége: báí erről lehetne vitatkozni. Nehéz a sok amigától. Nem bírom megemészteni. Az újságban a csekk mellett nem volt nagytű! Sebők Gábor kábé 9,4813-el rajzol jobban mint a Kiss Gető. Megleksi a gyomrom. Sok olyan pig. van az újságban amiről még nem hallottam. Van 64-en kazettán: Duck Tales? Shunpy Shine? Dragon Wars? Larry 2? Kindoms ol England? King Quest? Ezekkel mi a szari kezdjek? Olvassam el, és robogok egy jót? Miért nincs benne: Infiltrator 3.7? Mandroid? Sword of F? Back to F? ... Na most már mértes vagyok úgyhogy abbaahagynom. Udv: JÁVOR CSABA, Budapest

U: A turbo outuo hány pályás 64-en? CoVboy: Hm, hát ha jól értem, akkor valami olysami lehet a probléma, hogy a CoV 10-ben levő dolgok közül kiasá keves van 64-en kazettára — viszont ha tőlől tárolására használatos csatlakozódényának nevezet, akkor eltekintek a válaszadástól. Bonus infokém-meg annyit hozzáfűzök: nem-emelekem is, hogy együtt driztem volna veled malacot... (Csak tessék, csak tessék — a Posta úgyia anyagi gondokkal küzd!)

...és egy egészen más stílus

Tisztelet Szerkesztőség!

A kérdétek óta lönalgotom a levéltráti — és eddig mindig sikerült elhalasztanom, — de most a levelezési rovatban folyik az arm kényserrel, hogy néhány észrevéletemet és a véleményemet leírtam, megosszam Veletek és esetleg az olvasókkal.

Jó lenne ha végre mindenki tudomásul venné, hogy akik e lapot készíltik, dolgoznak. És győltöm, hogy nem is keveset. És e munka értékeből az sem von(hat) le semmit, hogy akik végzik, kedvel csinálják, mert a munkájuk és hobbyjuk (vagy nevezzuk bárminek) egybecslik. Sajnálatlalt látom hónapról hónapra, hogy sokan azt hiszik, a játszópajtásukkal (vagy méginkább: a kisöccsük óvodáztatásával) társalognak. Persze a papír sok mindent elbír, de kíváncsi lennék, hogy szemtől szembe meddig tartana ez a lene nagy bátorság.

És itt csupán egy kérdés Spiegelberger Péter-hez (CoV 9). Ha lemez a tére és "megkóstolod" a vagányokat, melyik oldalról várod az első potot?

Hogy CoVboy stílusra sértő? Na igen. Ezzel kapcsolatban kétem a sértődött olvasót legyen szíves felapozni a Commodore Világ első számát és idézzem CoVboy sértő soraitól? Mit nem hallok? Hogy akkor még nem is létezett? És hogy a második számban azzal kezdte pátyafutását, hogy megválaszolt néhány levelet? De akkor mire a sértődés? Persze mindenkinek lehet véleménye, mely tiszteletben tartandó. Egy bizonyos határig. (Na vajon hol lehet ez a határ?) (Szerintem az a határ a plusz végtelennel van — mindaddig, amíg a másik fél ellenkező véleményét is tiszte-

letben tartják és főleg nem sértésnek veszik — CoVboy)

Az újságról a véleményem... Azt hiszem annyi elég is, hogy eddig (és várhatóan ezután is) valamennyi számot megvettem és érdeklődéssel várom a beljéti közzvet. De, hogy ne maradjatok kritika nélkül erre itt a kérdő alkalom. Az ígértek. Bizony előtört, hogy ígértek valamit, aztán ígértek nagyobbítóan megfellekzteni róla: (pl. 1:1:1:1:1 árnyék bemutatása; — olvasói felhívásra pótoha: —) (Akkor 1:1:1 — CoVboy) De enélle lényegesen fontosabb a megjelölés 10. tudom, előre elnézést kérek, hogy a 9. szám várhatóan ként fog, de ez nem meglepő, lecsék nagyobb munkafolyamat tartam (kéretik ezt batárságos és nem sértő korbolásnak tekinteni)

A CoV-576 vitához sem kívánok hozzájárulni (mindenkinek szíve joga, hogy mit vez meg és mit nem), hacsak annyit nem, hogy az örök elégedetlenkedők előtt itt egy példa. Más is (ők is) készíthetnek lapot, és abban megvölölthetik elképzeléseiket. Persze ehhez nem csak "szíjreépés" kell, hanem sok-sok munka és pénz is, meg némi közzvetállás. És nem más kontójára, hanem a sajátjukra. (Hát igen, ilyen egyszerű az egész. Az a csoda, hogy ideig csak le jöttél rá...) — CoVboy)

(...) Végzetul munkálókhoz kívánok sok-sok türelmet, kitartást és népes, elégedett olvasókat. (Már csak a saját érdekében is).

Üdvözléttel, MIL'NONAI ANTAL, Budapest

CoVboy: Összmen szölva úgy érztem megom ennek a levélnek az alfovesésekor, mintha hájall kengetnének. Ez volt az én kis karácsonyi ajándékom (a távtrányfőző tehénka mellé természetesen). Hm, hát hol la kezdjem a választ? Talán ott, hogy azért nem ezik olyan forrón a kását; már említettem valamikor, hogy tonnaszámba kapunk olyan leveleket is, amelyek áltálában meg vannak előgedva a CoV-val ("de még jobb lenne, ha...") — amient természetesen nagyon hálaasak vagynak. Már arról is volt szó egyezér, hogy miért kapnak a kritikus hangvételű levelek nagyobb nyilvánosságot. Ugyen néha megfellekztemek magukról egyes figurák, de hat vágót is ez bocsánatos dolog és valószínűleg abból a bohém hangvételből a dódik, eml a CoV-ban meg a kezdetek óta. Még talán abból, hogy egyezér arra kétem mindenkit, hogy a levélükben ne írjanak "Tisztelet Főzserkesztő urakról" meg egyéb ilyen merhaságokról, mert sokkal kehevasabb egy levélben togezódni — és ez is sokkal jobban hangzik, hogy "Hi, CoVboy! 1.75". Van ugyan néhány (naplában 2.3) érdekes hangvételű levél is, de ezek abszolút nem idegesítőnek, itt senki, sőt, nagyszerűen mulatunk rajtuk — azután ünneptélyes köretek között elhelyezem a díjazott műveket ez erre a célra fontartott műanyag elkematoságban (vagy egyet-kettőt beleszok a levelezésbe, hogy ne csak mi nevéssünk rajtuk). A normálle hangnemben elhangzó kritikákkal nincs gondja itt senkinek, főleg nem nekem. Sőt: hozta leten ókati Egy

jószándékú kritika többet ói, mint száz dicséret. Valamikor rágen (CoV 1) otyesmről volt szó, hogy zivessen veszőnk bármilyen javaslattal, eml ez újság jobbá tételre vonatkozik — ha esetleg a CoV 1 mellé odateszi valaki az utóbbi 2.3 számot, akkor talán velemi változás telfedezhető, nemde? Mindez a kritikéknak köszönhető.

A kénel megjelenésöl kapcsolatban elkezdtem válaszolni, ahol elértem az összes bnatunkat (pedig ez 1.75 előjoga) — de mivel a válaszom így 5 haasb lett, inkább a "Del" billentyű mertelekául vettem a további részeket. Azonfelül a kupaktanaca úgy döntött, hogy nem árt ha az ott felmerült dolgokat kicsit részletesebben is foglalkozom — a következő szám info-részében az újság körüli dolgokkal kapcsolatos kérdésekről lesz egy aszmetatálás.

"Téli napló..." (Visszajáró lélek)

Hi byc, tyel! Már egész szeptember végén csak a postafőzőt tekintgettem, de végre megdött ez az ide. Csúnya CoVboy! Hát megengedtem én ezt? (Hát kérdeztem én, hogy megengeded-e? — CoVboy) Ugye neked nem kell engedély? Haddjút ezt! Remélem jól nyaraltál! (ismerős nem?! Még egy párvör megfőz!) A bezzérásukban mire érteszt, hogy egykő, a nyaralásra, avagy a kérdéseimre? (A nyaralásra. Sehol egy levél — nem la tudom, hogy bírhattem... — CoVboy) Van egy levelem utálad, erre is válaszolhatnál! Ha nem akarsz naponta levelet kapni a kivételövében tölem akkor a köv. kell csatlakozni.

— Jelenlítottam a helyet 'Téli napló címmel a nyaralóiban

— mivel a hirdetés szelvény kitalálója becses szeméhem lenne, kétem, hogy a másik oldalára a szelvénynek íratok rá "Copyright: Góme" — hányvet tartozol! A jó ötletért! (Jó. Annak a csóllének, amit a hirdetésed mellé küldtel, írtam a hátuljára: Copyright ("Jómadárol") Góme. Megfellel? — CoVboy)

— Haja fenti feltételeket nem tartod be, tuteznk támadást indítuk a postafőző felé (avéltlenül hozzád! Komoly!) A Kov. hirdetés szükségeltett a SIOP érdekében: (...) (Majd a következő számban — nincs kivételazás! — CoVboy) Elnyit! Hódvözeleket is íjak? Csúnya egy játékd vannak! Format CoVboy's Quest és megoldódik minden problem. Engem meg kuldj el a franchal. Életed ezután nyugodt és harmoonikus marad, amíg meg nem halál! Szölva ha nem teljesítet a kérésimet, hát

kor rohamra fel! Vigyintlírásra! Udv: Gímre al APS (GOMORI JAHOS), Kondoros. Hátírat most nincs!

Másnap vidáman fűtyörészva magyark a postára, kinyitom a postafiókunkat (postaszekrényünket) és mit találók? Ezt:

Hí boyom! A hirdetést remélem minél hamarabb henyomd a vakok és gyengélkedőknek leantariott helyre! Képzeld a múltkor dögöltt legyet unítottam agyon, de aztán szívesülővet (kemotoksz) életre kellettem. Kicsi CoVboy, remélem jól nyaralt! Óh elszállt ez a budós légy, pedig milyen jó lett volna kompótnak. Sebaj most úgyis sít a brek, úgylogy azt eszem. ("Kínai konyha — házias ízek" — CoVboy). Kérni szeretnék 2 apróságot: —

telefon; lénykép (nem kérek Ráikai választ). Mi lenne, ha küldenék kazeitabőrítotkat vagy vmi ilyesmi realamort és le beleutyanianád a levelekbe! Ok? Kettőnk között maradt Várom az elutasítót választ! Más témá-kov: nem tudom ismered-e Sledge Hammer (űs-ság), ebben az újságban különféle lump-cé-mek összelotgát és életveszélyes (enygetései-kei az újságban közölték, ami becses szeméhyed ellen irányult! (ha kell szívesen letény-másolom!) Most örülök mi? Még egy kérdés: szeretsz még játszani a géppel vagy muszály (1.75). Van egy dolog ami hiányzik a leveleid-ből (nem a válaszbőríték... hehe), hanem te sosem kérdezel ki engem. Így budós kérdési nem kapok (sejtem miért, nehogy visszalaj-jak!) Jól sejtem? (Jó, akkor egy kérdés: mit kéne kérdeznom? — CoVboy) Vulgáris szó-készleted igen gyér! Ez tény! Egyébkénti szemésség egy olyan levelet betenni a teheses rovatba, ameyet talán félálomban írtálam (a többségét) ami eszembe jutott, így nem ügyel-rem kérdéseim értelme. (Ea most? — CoVboy) A múltkor (tegnapi) levelemben vedd komolyan azt a két pontot, mert külön-ben... a tohbit már tudod! Köz a meséi, amhárra inkább más megoldást választasz. Tá levélre = 1 válasz!... hiányos! No comment! Vége? Tóled függ!

CoVboy: Hm, hát nem nagyon merek vála-szolni semmit, mert abból aszotog "Tava-szi napló" lesz... Kérlet telefot — azt nem küldöm al, mert akkor én mivel fogok telefonálgatni! SPACE QUEST 4. után? (Fordulj inkább bizalommal a Postához!) Fényképet természetesen küldök: topozz alóbbia és válogadd ki a noked tetézt — kellamás karácsonyi! Óh... híros lettem? Hát írt rólam a Sledgehammer? Köz, nem kérek fénymásolatot. Nem nagyon érdekel, hogy miket írogatnak rólam különféle vicces kadvű emberek — hadd szórakozzon, ha jól asik nakli! Elég mókás figura lehet, mert az ex-Mikro Magazinban még FAB-et hirdetett — úgy látszik, akkor még nem én voltam műsoron. Ha nem baj. Egyébként is, hogy ha már feltárlóndi ilyen újságra vágyok, akkor inkább GPO-t nézogatok űras percelmben és nam Porolykalapacsot mert elog idegassio ha valaki magyarul ír as egy arva darab ake-zetst nam használ, nemda?

Nem sikerült a CoV 9...

T. CoVboy!

Olvasom a CoV. 9-ot és leliúdni, hogy az egész újság kicsérélődött. Most már csak az a baj, hogy el kell olvasni a fél leírást, hogy megtud-jam, milyen gépre készült a prg. A lap kövepé-rem nem kellene ezek a rózsaszín "képek", mert emiatt nem lehet rendesen elolvasni az újságot. 576 Kb-ye téma. Az 576 lényeg jobh mint a CoV. A képek szépek stb. És CSAK amigával és 64-el foglalkozik. A +4-et a CoV-ból is ki lehetne venni. Nem sok +4-es veszi meg a CoV-ot. (Mondd csak, te azt honnan tudod? — CoVboy) Maximum fénymásolha (Ea ezt? — CoVboy) Mikor jön az év-könyv????????? Maa. A hirdetési ki kéne hagyni! A lényképek mellett elhelyezkedő szí-veget hagyjátok ki inkább! Irjátok oda milyen gépről lett a fényképezve (ha az 576 tiltakozik, csak hvarkizzanak rá). A 64. +4 háborúval kapcsolatban (HÉ: TEPD SZET A JEVE-LÉ-T!!!), most eredményt szeretnék hirdetni. (...) (M vágás követkzik. Egyrészt már hirdettem eredményt, amit ki-kí tatzása szerint elfogadhat vagy elutasíthat —

másrészt meg megmondtam már egyszer, hogy eme marhasággal nem foglalkozom többet. Már csak azért sem, mert a véle-ményedet senki sem naked fogja megírni, hanem nekem — CoVboy) Kérlek ezt a leve-let tedd be a rovatodba, mert szerintem közér-dekl. HAUSMAN LASZLO, Budapest. EZT levelem kívul!!! Kérlek a hibákat javítsd ki mert nagyon gyenge ez a szövegszerkesztő! (és én sem vagyok jó helyesírásból). Koszi. A kihagyásokat és a hibákat a TOMTEXT csapára NEM EN!

CoVboy: Nem javítottam semmit, de azért szívesen. Nem vagyok hanyattosóvó főle, ha nyomtatott vagy gépielt levelet kapok, szövele toloslogas szíval bonyolítani az életeteket, hogy nam közel írjátok (azt is al tudom olvasni). Nem kell alolvasni a fél leírást ahhoz, hogy megtudj, melyik gé-pra készült: elagendő megnéznád a tette-lomban. Előzést a rózsaszín képeket — azértul sőtápiros lesz, de a fahéldog tómor, hogy al tudjátok olvasni.

Isoraz 576-téma

Itt CoVboy + 2x0,825 + wanyító, stb! (Akkor együtt is van mindenki — CoVboy)

Most már lényeg-írjátok (Asszem). Kezduk az elején! (Naná!) A CoV 9 címlapja ugyan (szó-nalem) elég ronda, de jobb mint a Kidereső munkák. Naccard ötlet az INFO oldal. A TokosMakos kicsit rögös, de eheő. A prgra morástechnikának jó, hogy (remélem) vége. A hirdetés hülyeség — legem mire l oldat? Most pedig a lényeg (enjoy!) a levelezés. A CoV 9-ben valóban elég sok Tusker-levél volt. Az 576-ról leírták a szépet, de néhány dolgot kihagytak. Ime: minden hónapban van toplista (szuty! TOP): van előzetes a következő szám tartalmából (hár ez nem mindig hasznos, lú. később), pontozták a prg okat (kicsit luraszón számolják a végeredményt), és van (általában elég könnyű) Rejvény ha itt a tosz, sok a hihás játékleírás (pl. NAVY MOVES) és egyéb nyomtatásban a játékleírát (szerintem) leírták egy gépen, de azért odalírták, hogy AMIGA, C-64 (Pl. Fighter Bomber), a képek elég rondák (C-64-re) és néha hirdítva vannak beírakva.

Főleg a 2-3. szám után lettem ideges. A 2. szám végén ott van, hogy (a JON, JON! alatt) CASTLE MASTER. Alig várom a 3. számot, végre! megveszem, és ... (reuzdráva) kapok egy játékmerteitől! Az első szám címlapja lényeg jó, de a negyedik?? Drágább is! És

hol vannak az orákéletek? Naa! Ennyi elég is. Jójón a CoV: OOO... talán... szövele... meg-van! (Boes, most tanutok morézni) A hátol-datra kellene egy kis ismeretűd a következő CoV és SpV tartalmáról (csak a játékleírások-ról). (Már volt ezé róla e múltkor, hogy miért nincs — CoVboy) Éa a levelezést kívá-nók közé tartozom (Hny!) (Hurry up! — CoVboy) Szerintem az Új és a régi Ludason (együttvéve) sem lehet ennyi rohogni. Tehát: éljen a levelezési rovat (és május 2-a (boes! apr. 1.) Ez sincs az 576-ban, és jó poénok sem a játékleírásokban (Szírazak itt a leírások (obland le sorrel!)). És a levelezési rovat tanutásos is (Péel: olvasom a CoV 9-ben, hogy a szerénység hízal. Aha! Már értem, miért vagyok ilyen sovány!) (...) Ja! Éa említettem, hogy elég sok Tusker levél volt eddig a levelezésben! Lehet (a válasze-véltől függően) az én következő levelem is ilyen lesz (ha lesz!)

Udvözlétel: PASZTOR MIKLÓS, Tapolca

Ut: boes a levelemben szereplő értelmes (ha van ilyen) mondatokért! És még valami! Miaz, hogy az arcade játékok szemetek, szemét nekem mondja (Irja) KATAKIS námbor ván. (...) Kézirat lezárva: 1990. máj 8-án du 10h 44

Ur. Ló. Hol a CoV 10? (Mint a meseben: hol van, hol nincs... — CoVboy)

CoVboy: Amikor először olvastam a leve-ladet, azt hittem, hogy roasz a címzés raj-ta, nam jó helyre jött. Azten e megezőltée maggyőzőtt arról, hogy mégis csak rólunk van ezé... Hm, akkor viszont ezt nem értem, hogy he ennyi 576 van benne, akkor miért nem ode küldted a véle-mnyedet róluk? Egy csomóan megírták már nekem, hogy mi tetázk/nem tetázk az 576-ban — jó, és én most mit csináljak vele?! Egyrészt semmi közöm nincs hozzá, hogy mit és hogyan csinálnak, másrészt meg nem is nagyon érdekel. A CoV 9 levelezésében ezért volt 576-téma, mert nyéron egy rekás levélben kérdezté-tek, hogy mi a véleményem róla? Ott almondtá a véleményét két levélirő és almondtam én le — ezzel e téma rézom-ról le is von zárva. A fejjel lefelé levő képekről egyébként nem ók tathatnak, hanem a nyomdájuk — nem várható el egyetlen nyomdászról sem, hogy ne tegyen TURRICAN-képet STREET ROD fel-írat fölő (vagy éppen nem volt oda semmi-lyen fotó). De hát ezt ók is ugyenúgy meg tudják írni neked egy szép válozavélben, mint én...



"Hello CoVboy!

Mit tégen elhalasztam, hogy írjak nektek, de eddig valahogynem jött össze. Se kedvem, se időm... Egyszerűen halasztgattam, no! Am egy nyugalmasnak tényleg délutánunk kéhez kaptam a 9. CoV-t. A címlapi megpillantása után a szívinfarktus közvetlen veszélye lenyegetett és mialatt kómába estem volna, a másodperc tört része alatt tovább lapoztam. Az imént még csak lenyegető szívinfarktus a belső oldalak láttán elért! (Akkor most egy posztumusz levelet olvasunk? — CoVboy) Az még semmi, hogy Kis Gettó (altudás "maestro") elvetemült rajzai tekintetén rám a címlapiól a nem kevésbé elvetemült kalózköz (talan CoVlók?) és a Neuromancer megfélemlítően furesa ábrázolása tornájában, de amit a belső lapokon találtam, az végképp megröszécselt még épen maradt agyszelleimet (szürkéből már nem sok volt). (Amíg magadhoz térsz, addig elmesélem, hogy a borító (és a játék címkéje) nem Neuromanceri ábrázolja, hanem William Gibson, a könyv szerzőjét — CoVboy) A Neuromancer-leírásom már meg sem lepdtem, a CoV 9 számából 5-ben volt már szó erről a programról. Azért ez sem olyan rossz tény az ELITE-hez képest. Ha már az ELITE-nél tartok: tehénpásztorok, kutyák (1) igazad van, abban, hogy a PIRATES megfélemlítően hasonlít az ELITE-ra. Mindössze néhány apró, szinte jelentéktelen kis eltérés van köztük, pl (ELITE/PIRATES): Grafika, fantasztikus (szó szerint)/nyan, hogy még a C-16, a +4, de talán még a PRIMO is megirigylhetné. Jelleg: szimuláció/ "egy adag arcide, egy adag stratégia és még sok adag egyéb..." (utóbbiról van némi elképzelésem!). Programozás: gépi kód/BASIC/ Gyártók: a FIREBIRD legjobb hűtőszív MICROPROSE szíve. Azt hiszem ebből a kis összehasonlításból kiderül, hogy a két játék tök egyforma (Ez is csak azt látszik bizonyítani, hogy izések és pofonok különbözőek. Részemről például ELITE-től csak PC-n vagyok hajlando játszani, mert 64-en őo Amígön olyan lassú, hogy az egyszerűen borzalmas. Azt ugyan nem tudom, hogy mitől lett szimuláció nálad az ELITE, de azért javasolom, hogy nézzél már meg egy szimulátort! Vagy inkább mégse, mert megint ideges leszel. Ajánlom inkább figyelmedbe a MIDNIGHT RESISTANCE-ot, WILD

STREETS-ot, AFTER THE WAR-t és JARSA-t — mindegyik grafikája "fantasztikus (szó szerint)", jellegzetesen "szimuláció", a programozásuk "gépi kód", azonkívül a "gyertők legjobb húzása". Nagyszerűen alkalmasok az "épen meredő agysejtek" megtornáztatására (az sem baj, ha "szürkéből már nem sok van"), mert lehet nyomkodni a "tűz" gombot bennük — CoVboy) Csak, mint például mondjuk a STRAIGHT FIGHTER és a ROBOCOP vagy az OPERATION WOLF és az F-14 TOMCAT. Ennyit enél. A többi játék leírása elég jó, csak egy valamit találtam furcsának: a tartalomjegyzékben BORROWED TIMES ként emlegetett program a leírásnál BORROWED TIME-re redukálódott. Ezek után nem fog vártanul érni, ha a BORROWED TIMES (szó szerintem ez a jó cím!) (Hát nem jött be... — CoVboy) "keresésére" a PASS TIMES-nak a leírása PASS TIME cím alatt fog megjelenni. De természetesen nem az a probléma, hogy ha a következő CoV-ban folytatandó PIRATES-leírás PIRATE ként szerepel majd, akkor az leírás ide az azt fogja jelenteni, hogy a leírás első részében az összes kalóz hivatunkat kinyitják és a második részre magunk maradtunk (tulán hajótorcsi szenvedünk, küszünk egy ellagított szögletre (box)! elhalagytolt szögletre), ahol a vadon élő lehenek csontdába terelhetjük és 1.75-szor nő meg a szakállunk, míg végül belejuszunk hűtő, illetve vízi pályafutásunkat). Legutóbb várom tehát a PIRATES (esetleg PIRATE) leírásának folytatását (úgyis rég aludtam már ki rendesen magam!) A DEJA VU ismerősnek tűnt... gyanúsan bejárólódott: a leírásban olvashattam, hogy a játék témája nagyon hasonlít a BORROWED TIME(S)-ra. Szerintem is! Éppen annyira, amennyire a klasszikus juddóán heverésző magányosmunka hasonlít egy XVI-XVII. százati kalózára vagy VICKERS (vagy VICKER?) kasszony buligatór egy jól felszerelt kalózhajóra, de ha VICKER(S) kasszony hasonlít egy ládaból télszemő kalózára, akkor még jó, hogy nem szerepel a programban csak a bungi-lója! (Ha már úgyis beidőhábáknál tartunk: "DE JA VU" nevű játékot nem ismerem, Van valami hasonló DEJA VU néven, de ebben nokom nem alkerült találkoznom egyetlen kelőzzel sem — úgy látszik te ügyesebb voltél vagy esetleg egyszerűen játszottál ezzel meg a PIRATE(S)-szel és egy kicsit ózszakavartok benned a dolgok — CoVboy) Ezek voltak a "rossz" dolgok a "meggúnyt" CoV-ban, kiegészítve azal, hogy kevés a FORK. A jókat csak felszámoltam a képek alatt a szöveg (Made in Wild Western), az Info, a képek minősége és hosszú felsorolás



után kérlek mondd meg becses névrokonomnak, hogy huzike vagyok rá! (Tudod, mi Balogh Zsoltok mindig is intelligenciánkról voltunk híresek és szerénységünkéről! Szépgeszus volt tőle, nagy konkurrálás beheti kompromisszumot ajánlott. (Ahe. Akkor, amikor még meg sem jelent, de CoV-ból már 7 kinn volt a placen... — CoVboy) Én speciel megveszem mind a két lapot. Tényleg, mi lenne ha il is betennének a fényképeket mondjuk a 10. CoV elejére, mint az 576 Khyte-nak. Idődig csak KIS GETTO "művészi" rajzairól ismerhettünk meg Titeket, ami nem volt túl bizalmingerjesztő látvány. Vagy talán féllek, hogy a látó még annyira sem lenne bizalmingerjesztő! (Moglohet. Szerinted attól jobb lenne a CoV, ha mondjuk ez ön mosolygó képm bámúlne rad az első oldelől? Szerintem nem. Azonkívül akkor megint megírnád, hogy ilyen grafikák még a PRIMO is megirigylhetné, meg hogy a gyertő legrosszabb húzása vagyok — CoVboy) A szívetted mitől látam a levéleletemen? Egyedülről... Csak Charles Bronson meg ne léssa, mert csak 2 mávsd perc befutás alatt a sárga szín összes árnya láttát produkálná az irgység nevű betegségről! (Aldudásom a diszes társaság! Holsten etetés! Egget urat és Scherwhater lejtátsat! En csak hírből ismerem őket, de gondolom te közel jár a legelső legközelebb! (ismerettségben állsz velük, szinte "bensőséges" a viszony köztetek. Na, lassan befejezem, mert "The time is money", ahogy a német mondja! (A) Híves a sok gépelési hibáért, de legalább 300 éve gépeltem utoljára! Szerinted túl nagy kérdés lenne a részemről ha azt írnám, hogy a CoV használat és levélben is válaszolj? (Nem. Ez megoldható — CoVboy) BALOGH ZSOLT (becsületes néven: ZOCAJ, Örd CoVboy: Hm, hát igezán negyszerű egy levél ez — csak nem tudom, hogy most mihez kezdjek veled? Az odáig rendben van, hogy nem tetezik a címlap — ez mer megszokott, csak most nem Kodieén van műsorom, hanem Kis Gettó. Ha te esetleg jobbat rajzolsz (ingyen), akkor szívesen felcserelem veled Kis Gettót. Várom a pályamunkádat — addig viszont lehet csendben maradni. Elismetem, hogy a Neuromancer-leírás teljesen bukás volt — lehetett volna inkább helyette X-OUT. Dícserelem, hogy ilyen fantasztikusan jól lemered e többes ozámot angelul — én meg azegyellem megam, hogy a tartalomjegyzékben olyan program szerepelt, emiről az újságban nem is volt szó. Mégis, hogy sikerült végül is megtalálnod? Vigasztalásul azért felhívom a figyelmedet arra, hogy a CoV 9-ben abból a heromszagynóhányezer korektorból ezért elhaláltunk néhányat, például több helyen is 'A' betű van ott, ahol 'A' betűnek kell lennie... (Ha már itt tartunk, akkor én is mondhatom volna, hogy fogalmam sincs, miféle "Cov"-ról beszélsz, én csak CoV-os témában vagyok illetékes). Természetesen nem leszünk fotó! magunkról soho-va, mert nem szenvedünk felfűnéál vizakotegységben (vagy vedd úgy, hogy a hátoldalon mi vagyunk láthatók). He pedig búszko vagy a druzsádra, ekkor azt ne velem üzemess meg, hanem írd meg nek! Kellemea karácsonyt neked is!



Azért nem volt ez egy olyan rossz év (mint a következő lesz) — hát akkor jövőre ugyanitt!



**Minden kedves Olvasójának Kellemes
Karácsonyt és Boldog Új Évet kíván
1.75+CoVboy**